ゲーム批評

平成18年7月1日発行
第13巻第5号通巻105号

ゲーム批評
2006年
7月号
定価 780YEN
Vol.69

巻頭特集

サッカーゲームで見る
FIFAワールドカップ
2006ドイツ大会

12年間ありがとう

ゲームの話をしよう
加藤夏希

ソフトレビュー
MOTHER3

N3 NINETY-NINE NIGHTS／大神／ACE2
エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー
街～運命の交差点～特別篇／ガンパレード・オーケストラ緑の章 他

園崎未恵 インタビュー

photographs by Toshihiko Fukushima

ゲーム批評
2006
7
Vol.69
サッカーゲームで見る FIFAワールドカップ2006ドイツ大会

MICRO MAGAZINE

サッカーゲームで見る FIFAワールドカップ 2006ドイツ大会

photographs by Toshihiko Fukushima

2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会開幕直前

We Love Football!!

サッカー大特集

世界中が熱狂に包まれる一月がやってくる。目前に迫ったFIFAワールドカップドイツ大会を観戦する前に、ゲームで大会をシミュレート。はたして日本代表の成績は!?

最高のプレイヤーが集う大会で日本代表の躍進は？

4年に一度訪れるサッカーの祭典が今夏とうとう開催される。FIFAワールドカップは、言わずと知れたサッカー世界一を決める大会だ。18回目を数える今回の開催国はドイツ。われらが日本代表はアジア予選を見事突破したが、決勝トーナメントに進むためには、グループリーグで2位以内に入らなくてはならないのだ。次のページからは、日本代表が参加するF組の戦いをゲームでシミュレートし、グループリーグ突破の成否を検証する。

グループリーグ

A組	F組
B組	・ブラジル ・クロアチア ・オーストラリア ・日本
C組	
D組	G組
E組	H組

各グループ上位2チーム → 決勝トーナメント

グループリーグのTV放送スケジュール

第1戦　日本 vs オーストラリア
6月12日 / 22:00 / NHK

第2戦　日本 vs クロアチア
6月18日 / 22:00 / テレビ朝日

第3戦　日本 vs ブラジル
6月23日 / 04:00 / NHK

決勝トーナメントは順位によって変動

F組の試合が行われる都市は？

① 第1戦：カイザースラウテルン
② 第2戦：ニュルンベルク
③ 第3戦：ドルトムント

唯一のFIFA公認サッカーゲーム

『2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会』で F組対戦国の戦力分析!!

2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会

ジスポーツ　メエレクトロニック・アーツ　機PS2・Xbox360・PSP・PC　¥PS2 6,090円(5%税込)・Xbox360 7,140円(5%税込)・PSP 5,040円(5%税込)・PC オープンプライス　発売中

検証に使用するのは、2006年ドイツ大会で唯一のFIFA公認サッカーゲームであるこのタイトルだ。まずは収録されたデータからライバルチームの戦力を分析する。

ドイツ大会を完全収録 世界一の栄冠はどの国に

FIFA公認を得ている本作では、127ヶ国約3000人の選手やスタジアムがすべて実名で登場。また、選手たちの動きやハイライトシーンのカメラアングル、スタジアムに集まった各国サポーターの熱狂、日程や試合時間帯までにこだわった再現が、本物さながらの臨場感を演出している。

選手の操作はシンプルで、簡単な操作で巧みなボールコントロールが可能。プラクティスモードもあるので、初心者も安心だ。また、過去の地区予選や大会決勝の名勝負を現戦力で再現するグローバルチャレンジモードなど、多彩なゲームモードも用意されているのだ。

ダイナミックなカメラアングルで、ワールドカップの興奮をリアルに演出する

ゲーム中に得られるポイントで、過去の名選手を使用できるなど、遊び心も満載

第1戦 オーストラリア

FIFAランク42位（5月現在）／過去のW杯本戦出場回数1回（グループリーグ敗退）

前回大会で韓国をベスト4に導いたオランダ人監督ヒディンクが率いるオーストラリアは、南米の古豪ウルグアイとのプレイオフをPK戦の末に勝利し、32年ぶりの本戦出場を果たした。チームを構成するメンバーのほとんどが欧州のチームでレギュラーとして活躍していることから、ポテンシャルの高さを垣間見ることができるが、特にオフェンスには、ビドゥカ、キューエル、エマートンなど強力なアタッカーがそろっている。

また、ヒディング監督によって、チームに戦術と規律がもたらされたことで、チームはひとつの組織としてまとまった。組織的なプレイが徹底されたことで守備も安定し、チーム力は確実に上がっている。

予想フォーメーション

- マーク・シュウォーツァー（GK）
- ルーカス・ニール（DF）
- トニー・ポポビッチ（DF）
- ビンチェンツォ・グレッラ（MF）
- グレイグ・ムーア（MF）
- スコット・チッパーフィールド（MF）
- ブレット・エマートン（MF）
- ジェイソン・クリナ（MF）
- マーク・ビドゥカ（FW）
- ハリー・キューエル（FW）
- マルコ・ブレシアーノ（FW）

第2戦 クロアチア

FIFAランク24位（4月現在）／過去のW杯本戦出場回数2回（最高3位）

まず一番にあげられるのは安定したディフェンスだ。ニコ、ロベルトのコバチ兄弟を中心に展開される組織的な守備は、チーム全体のフィジカルの強さも相まって、「堅守」と呼べるものに仕上がっている。速攻も得意で、一度ボールを奪えばバビッチやスルナからチームのエース、プルソへのホットラインが相手ゴールを脅かす。これにトップ下に位置するクラニチャルが絡めば、より多くのチャンスが演出されるだろう。

また、欧州予選では、グループ8を第2位ながら10戦負けなしで突破。今年3月には、親善試合ながらアルゼンチンに3-2で競り勝つなど、粘り強さを感じさせた。ここに来て、チームの完成度は高まっている。

予想フォーメーション

トミスラフ・プティナ（GK）
ヨジップ・シムニッチ（DF）
ロベルト・コバチ（DF）
ダリオ・シミッチ（DF）
スティエパン・トマス（DF）
ニコ・コバチ（MF）
イゴール・トゥドール（MF）
マルコ・バビッチ（MF）
ニコ・クラニチャル（MF）
ダリヨ・スルナ（MF）
ダド・プルソ（FW）

第3戦 ブラジル

FIFAランク1位（4月現在）／過去のW杯本戦出場回数17回（優勝5回）

前大会優勝国であり、過去5回という世界最多の優勝回数を誇るブラジルは、史上最強との呼び声高いメンバーをそろえてきた。2年連続でバロンドール（欧州年間最優秀選手に送られる賞）を受賞したロナウジーニョを中心に、ロナウド、カカー、アドリアーノが固める前線は、「カルテット・マジコ（魔法のカルテット）」と呼ばれ、創造性あふれる攻撃を繰り広げる。さらにライン際では、世界屈指のサイドアタッカーであるロベルト・カルロス、カフーが攻め上がるチャンスをうかがう。攻守のつなぎ役となる中盤の底には、安定した働きを見せるエメルソンとゼ・ロベルトが控えており、大きな隙は見あたらない。優勝候補の筆頭と言えるだろう。

予想フォーメーション

ジーダ（GK）
フアン（DF）
ルッシオ（DF）
ロベルト・カルロス（DF）
カフー（DF）
ゼ・ロベルト（MF）
エメルソン（MF）
ロナウジーニョ（MF）
カカー（MF）
アドリアーノ（FW）
ロナウド（FW）

グループリーグ突破をゲームで検証

決勝トーナメントへの道

日本が参加するグループF組には、前回優勝国のブラジルをはじめ、クロアチア、オーストラリアと強敵がそろい、激戦が予想される。ここからは、グループリーグの勝敗を予測し、日本代表が決勝トーナメントに進出する可能性を探っていく。

編集部による第2戦までの結果予想

F組	ブラジル	クロアチア	オーストラリア	日本
ブラジル		2-1	3-1	★
クロアチア	1-2		★	1-0
オーストラリア	1-3	★		0-1
日本	★	0-1	1-0	

得点差で日本は3位！

この予想において日本が決勝Tに進むためには？

日本がブラジルに勝利	クロアチアの勝利以外は突破確定。クロアチアが勝った場合、ブラジル、クロアチア、日本の得失点差上位2チームが突破！
日本がブラジルに引き分け	クロアチアが負けると突破確定、勝つと日本の敗退が確定する。引き分けの場合は、得失点差の高い方が突破となる。
日本がブラジルに敗戦	クロアチアが負けた場合、得失点差の高い方が突破。引き分けか勝利の場合、日本の敗退が確定する。

次ページで対ブラジル戦を予想!!

リーグ突破のために必要な勝ち点は？

グループリーグは4チームが総当たりで試合を行い、上位2チームが決勝トーナメントに進むことになる。順位は基本的に勝ち点の合計（勝利：3点、引き分け：1点、敗北：0点）で決定される。

グループF組の各チームを見ていくと、やはりブラジルは飛び抜けた実力を持っており、残り1つの椅子を3チームが奪い合う形になることが予想される。他のチームの勝敗にもよるが、2位までに入るには、最低でも勝ち点4が必要となる。

編集部では、2試合目までの結果を左表のように予想した。日本はブラジルに引き分けると勝ち点4となるが、これではクロアチアの結果次第で3位になる可能性もある。確実にグループリーグを通過するためには、王者ブラジル相手に勝利しなくてはならないというこの状況は、見た目以上に厳しいと言えるだろう。

ブラジルペースの前半戦 最初に得点したのは……

試合開始からボールを支配するブラジルは、右サイドのMFカカーが起点となって攻めるが、日本は組織的な守備で決定的なチャンスを与えず、降着状態が続いた。試合が動いたのは35分。敵陣内でDFからボールを奪った中村がそのまま切り込み、ゴール前に折り返したセンタリングを高原が頭で合わせて、なんと日本が先制する。

しかし、その3分後、ブラジルは左サイドのロナウジーニョからのクロスを、ロナウドがマークをものともせずに胸でトラップしてそのままボレーシュート。GK川口が弾いたボールはそのままゴールに吸い込まれる。このゴールでブラジルは同点に追いつき、そのまま前半終了のホイッスルを聞いた。

前半 出場メンバー

日本

FW
高原直泰／玉田圭司
MF
中村俊輔／小笠原満男／
中田英寿／福西崇史
DF
三都主／中澤佑二／
宮本恒靖／加地亮
GK
川口能活

ブラジル

FW
ロナウド／アドリアーノ
MF
ロナウジーニョ／カカー／
ゼ・ロベルト／エメルソン
DF
ロベルト・カルロス／
フアン／ルッシオ／カフー
GK
ジーダ

GOAL!!!

ゴールシーン

高原のヘディングはポストギリギリに決まる技ありシュートとなった

ロナウドの放った弾丸シュートは川口の手を弾き、そのままゴールへ

前半の結果

日本		ブラジル
1	-	1
高原		ロナウド

気分はドイツ!? テレビ観戦をもりあげるグッズ紹介

深夜観戦のお供に！

眠眠打破

時差の関係上、対ブラジル戦は早朝4時！　眠気と戦うための一品として眠眠打破はいかが？　でも無理は禁物だ！

GUINNESS DRAUGHT

黒ビールでオススメはサッポロのギネス　ドラフト。クリーミーな泡立ちとコクのある味わいは絶品。ただしお酒は20歳から！

ドイツといえば黒ビール！

気分は代表選手！

日本代表ホームレプリカジャージ

盛り上がり度ナンバー１のレプリカ　ジャージ！　選手の鼓動を感じながら応援すべし

●＜日本代表ホームレプリカジャージ＞アディダス：価格 SS 10,395円、LS 11,550円(ともに5%税込)／＜日本代表ホームレプリカショーツ＞アディダス：価格 6,195円(5%税込)／＜日本代表ホームレプリカストッキング＞アディダス：価格 2,100円(5%税込)
●＜GUINNESS DRAUGHT＞サッポロビール株式会社：330mL　●＜眠眠打破＞常盤薬品工業：50mL、価格315円(5%税込)

勢いに乗るブラジル守備に追われる日本

ブラジルの勢いは後半になっても衰えず、47分にはアドリアーノのミドルシュートが日本ゴールを襲う。これは枠の外へと外れたものの、その後もブラジルの攻撃は続き、自陣に押し込まれた日本は、ボールを奪っても攻めの人数が足りず、すぐにボールを失うという展開に。そして62分、日本はゴール前でのクリアミスをロナウドに頭で押し込まれ、痛恨の逆転ゴールを決められてしまう。さらに70分には、ハーフウェイライン中央で反転したアドリアーノにそのまま独走を許し、最後は豪快なシュートで3点目を失ってしまう。その後、日本は何度かゴールを脅かすものの、GKジーダの好守に阻まれて得点にはいたらず、スコア1-3でタイムアップとなった。

後半 出場メンバー

日本

FW
柳沢敦／巻誠一郎
MF
中村俊輔／小野伸二
中田英寿／福西崇史
DF
三都主／中澤佑二
宮本恒靖／加地亮
GK
川口能活

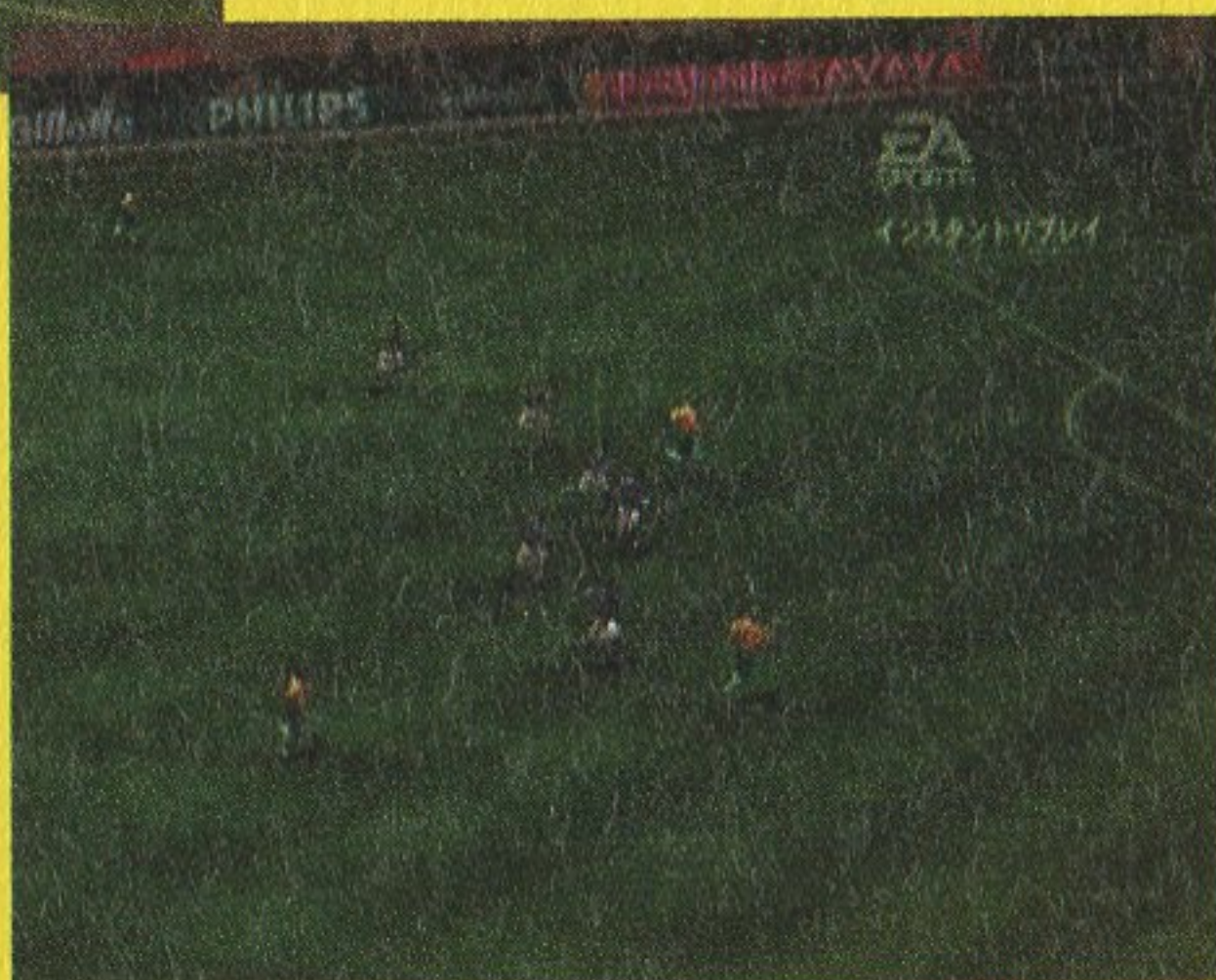
ブラジル

FW
ロナウド／アドリアーノ
MF
ロナウジーニョ／カカー
ゼ・ロベルト／エメルソン
DF
ロベルト・カルロス／フアン
ルッシオ／シシーニョ
GK
ジーダ

GOAL!!

ゴールシーン

ロナウドの気迫溢れるダイビングヘッドで、ブラジルが勝ち越し

絶妙の反転で中央突破を決めたアドリアーノが3点目をたたき込んだ

後半の結果

日本	0 - 2	ブラジル
		ロナウド アドリアーノ

日本攻撃陣の中心である中村選手。彼のスルーパスは、ブラジルDFを切り裂けるか

川口選手のファインセーブにも期待したい。「ジョホールバルの奇跡」の再現をもう一度

少ないチャンスを活かしブラジルに食らいつけ

ブラジル戦のシミュレートは、1-3での敗戦と残念な結果に終わってしまった。ボール支配率から見ても、ブラジルが58パーセントと大きく上回っており、FIFAランキング1位の壁は、厚かったと言わざるをえない。しかし、まったく日本にもチャンスがなかったわけではない。ブラジルのゴールに迫った攻撃も一度ならずあった。ブラジルの超強力な攻撃陣を0点に抑えることはさすがに難しいだろう。しかし、少ないチャンスを確実に決め、流れを引き寄せれば、違った結果を見ることができるはずだ。決戦は6月22日（現地時間）。日本代表にはぜひこの予想を覆してもらいたい。

日本一サッカーゲーム
『ウイニングイレブン 10』で

日本代表を世界の頂点に導け!!

Text by 鴫原 盛之（フリーライター）

ワールドサッカー ウイニングイレブン 10
ジ スポーツ　メ コナミデジタルエンタテインメント　機 PS2　¥7,329円（5％税込）

『ウイイレ』シリーズ最新作は世界が舞台

今やサッカーゲームのトップブランドの地位を不動のものとした、『ウイニングイレブン』シリーズ。今年発売された最新作『10』では、世界各国の代表チームを使って世界一を目指すインターナショナルチャレンジモードが新たに導入されている。

また、セットプレイ（フリーキック）の際は、新システムのクイックリスタートを使用することで、ゲームのテンポを落とさずに試合が進むように工夫されているのだ。

イメージキャラクターは中村選手

毎回プロモーションにも力を注いでいる。今回もイメージキャラクターはジーコ氏と中村選手が務める

インターナショナルチャレンジで各国代表に勝利せよ！

インターナショナルチャレンジモードは、世界各国のナショナルチームを選び、その選んだチームが所属する地域ごとの予選を勝ち抜き、インターナショナルカップ優勝を目指す初登場のモードだ。アルゼンチンやイングランド、イタリアなど、有名なナショナルチームを使うことができるので、自分のひいきのチームで遊べば楽しさが増すことだろう。ただし、ある程度の腕を身につけてからでないと勝ち抜くこと容易ではない。

また、日本代表チームを使ってアジア予選を突破し、インターナショナルカップ優勝を目指すニッポンチャレンジモードも進化。

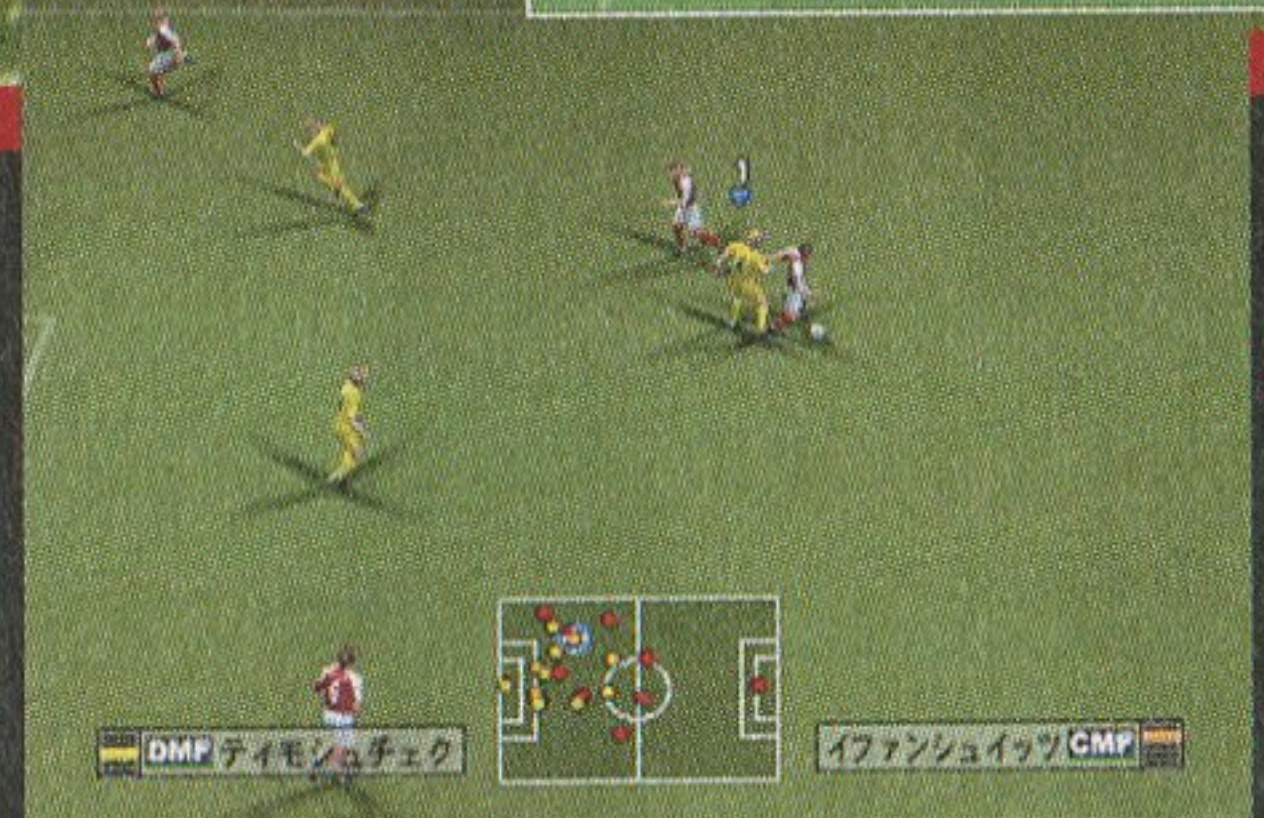
試合に召集できるメンバーは18名まで。その日のコンディションなどを見て選ぼう

アジア地区予選はホーム＆アウェー方式のリーグ戦。世界一への道のりは長く険しい

さらなる進化を遂げた『ウイイレ10』の魅力

欧州・南米のナショナルチームが追加

ブラジル、スペイン、オランダなど、日本でも人気の高い強豪チームが多数登場。選手データやユニフォーム、エンブレムのデザインなども忠実に再現されているのだ。

サッカー王国、ブラジルにはきら星のごとく豊富なタレントがそろっている

強豪チームがひしめくヨーロッパ地区。はたして日本代表は撃ち破れるのか？

豊富なテクニックで魅せるプレイが可能

プレイヤーが最もテクニックを発揮できるのは、単独ドリブルで突破を図る場面だ。スピードの緩急をつけたり、マルセイユターンなどのフェイントで相手を抜き去れ！

低速とダッシュを使い分け、緩急をつけて相手の間合いを外すのが楽しい

マルセイユターンで華麗に相手を抜いたときの爽快感は格別なものがある

迫力の実況が試合を盛り上げる

実況はシリーズ当初からおなじみのジョン・カビラ氏が担当。解説は毎回元日本代表選手を起用するのが恒例で、今回は北澤豪、岩本輝雄の両氏が務めている。

ゴールやさまざまなシーンに対応して実況が入る。バリエーションは豊富だ

シリーズの特徴とも言える実況。聞いているだけでも嫌が応でも盛り上がる！

プロデューサーに突撃Q&A

Q 最も力を入れたのはどこですか？

A ゲーム作りの原点に返り、誰もが楽しいと思えるサッカーゲームを作ることです。

Q サッカーの魅力をゲームにどのように取り入れていますか？

A 現実的な部分と意外性のバランスだと思います。できるだけ多くの要素をゲームに取り入れるようにしています。

Q 今年はサッカー熱が非常に高まっていますが、感じられることはありますか？

A 確かにそうですが、これまでと比較してやや穏やかだと感じます。ある意味、日本のサッカーというものが成熟したという気持ちで嬉しく思います。

Q 読者にひと言お願いいたします

A 今までは、リアルさの追求一辺倒でしたが、今作で初めて、楽しく、かつリアルに遊べるという方向性のサッカーというものにチャレンジしました。これからもみなさんの期待に応えるものを作り続けていきたいと思います。ご期待ください。

『WE』シリーズ
統括プロデューサー
高塚新吾

＜サッカー基礎用語集＞
・SW：スイーパー　ディフェンスの最後尾に構え、カバーリングに徹するポジション。攻撃にはほとんど関与しない。
・CB：センターバック　3バック時は両サイド、4バックの場合は中央の2人のディフェンダーを指す。マーキングに秀でた選手がここに置かれる。
・SB:サイドバック　4または5バックの両サイドにポジションをとるディフェンダー。攻撃に参加することもある。

ニッポンチャレンジモードで世界一になるためには？ ①

メンバー分析編

フォワード　相性のよいコンビで

2トップのときは高さと強さに長けたCFと、相手の裏へ抜ける速さが持ち味のSTタイプとを組み合わせるのがおすすめ。CFなら高原、STは柳沢または玉田の組み合わせが最もオーソドックスなコンビだ。

CFがゴール前に張り、STがその周りを動いてチャンスを作るようなコンビになればベストだ

CFなら久保の能力も捨てがたい。後は君が思うように選手を起用していこう

ミッドフィルダー　豊富な選択肢が魅力！

後方には守備能力の高いDMFまたはCMFを、前方にはOMFを起用するのがセオリー。守備的なMFを2枚にするときは、守備力の高い中田英を後ろに下げ、前に中村と小笠原または小野を使うのもおもしろい。

人員豊富な日本の中盤。中田英のポジションを下げることで、より攻撃的な布陣にすることが可能

守備的MFを１枚にする場合は福西を使うのがおすすめ。高さと強さを兼備した優等生だ

ディフェンダー　3または4バックで

4バックの場合は中央にCBとSBまたはWBの選手を起用する。両サイドはWをひとりずつ配置し、3バックでは中央にSW、両サイドのストッパーにCB適性の選手を使う。4バックなら右から加地、中澤、宮本、三都主と並べるのが定番。

三都主の攻撃力を生かして攻め手を増やすのがよいだろう。サイドからの突破には期待大

３バックは中澤と田中をストッパーにして、宮本を後方に１枚余らせるような隊形をとるとよい

ゴールキーパー　実は敏捷性が重要

普段はあまり操作をする機会がないポジションだが、相手と1対1の状態になった場合は素早く前に飛び出し、体を張って阻止することが必要だ。そのため、高さよりも敏捷性に優れた川口を使うのがおすすめだ。

ダッシュで相手との間合いを詰めてシュートコースを消す。敏捷性が高い選手ほど有利だ！

身長は高くないが、セービング、敏捷性およびPKセーブの能力も高い川口に守護神を任せよう

＜サッカー基礎用語集＞

- WB：ウイングバック　3バックの中盤両サイドにいる選手。で、サイドバックをより攻撃的にしたポジション。
- DMF:ディフェンシブミッドフィルダー　守備にほぼ専念するスタミナ豊富なミッドフィルダー。日本ではボランチと呼ばれることが多い。
- CMF：セントラルミッドフィルダー　ピッチの中央で攻守にわたり活躍する。フィジカル、テクニックともにオールラウンドな能力が要求される。

ニッポンチャレンジモードで世界一になるためには？② 戦術編

攻撃の中心は左サイドにあり

日本代表の大きな特徴のひとつに、左サイドに比較的攻撃力の高い選手が起用されることがあげられる。左サイドバックに中盤より前のポジションが本職の三都主が多く使われるのが最も顕著な例だ。中盤でゲームを作るレフティーの中村をはじめ、中田英、小笠原、小野、松井などは本来右利きだが左でも十分に力を発揮できるし、フォワードの高原や柳沢も左足で精度の高いシュートが撃てる。

また、久保や玉田、鈴木はいずれも左利きなので、左サイドを突破する場合にはとても都合がよく、駒野にいたっては左右両足で高精度のセンタリングが蹴れるのだ！

パターン①

自陣近くからのサイド攻撃

選手の動き　ボールの動き
三都主
中村
柳沢
稲本

自陣に近い深い位置からスルーパスを出し、フォワードが左サイドに流れてボールを受ける。そのままキープして味方の上がりを待つか、あるいは相手を抜いてシュートを狙うかの選択になる。

パターン②

中盤高い位置からのサイド攻撃

選手の動き　ボールの動き
三都主
柳沢
中田
中村

中盤の高い位置でボールをキープし、左サイドバックのオーバーラップを待ってボールを展開。サイドライン際でこちらの人数が多い状況を作り、攻撃により厚みをもたせることができるのだ

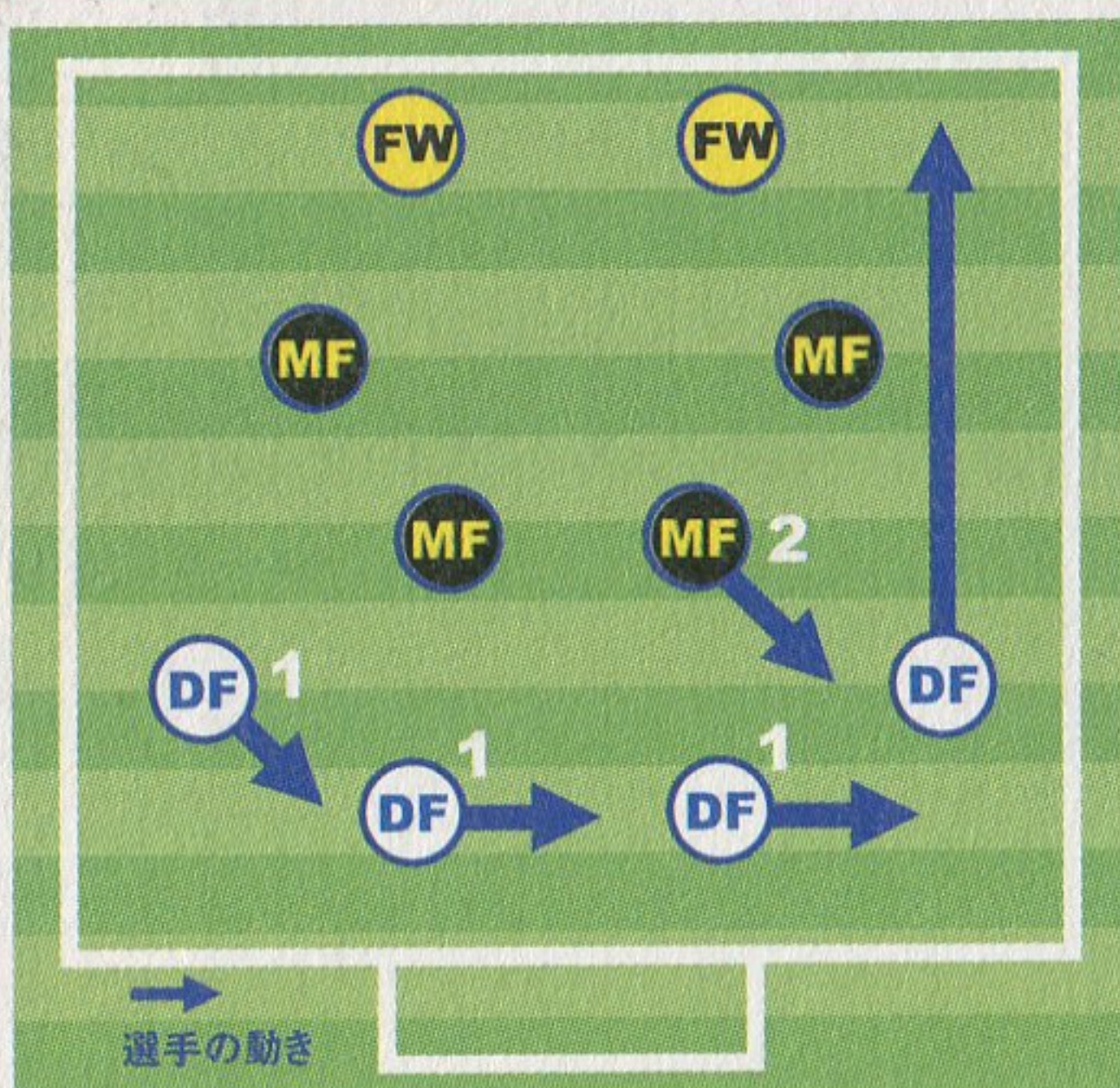
3バックシステムの長所と短所

3バックシステムの長所は、両サイドのストッパーが相手フォワードをマンマークして、センターの選手が後方に1人余る、というように役割がハッキリするので、とても戦いやすくなることにある。

しかし、ディフェンスラインの人数が少ないため、どうしても両サイドのスペースが空きやすくなる。4バックと決定的に異なるのはまさにこの点で、いかにこの問題を解消するかが課題。ゾーンで守りながらラインを高く押し上げ、オフサイドトラップをかけるなど、より戦術的な戦いが重要となるだろう。

目の前の相手をマークするわかりやすさはあるものの、サイドのスペースがどうしても気になる……

4バックだとこうなる

FW　FW
MF　MF
MF　MF 2
DF 1　DF 1　DF 1　DF
選手の動き

4人のディフェンダーが、横一列（フラット）に並び、自分のゾーンに入り込んできた相手を捕まえて守るのが基本形で、ラインコントロールもしやすいのが特徴。

サイドバックが攻撃参加した場合は、矢印のように他のディフェンダーがスライドするか、中盤の選手が1人下がって空いたスペースをカバーするのがセオリーだ。

＜サッカー基礎用語集＞

・OMF：オフェンシブミッドフィルダー　攻撃を組み立てる役割を担うミッドフィルダー。中央に1人だけいる場合はトップ下という場合もある。
・CF：センターフォワード　ゴール前でひたすらシュートチャンスを狙う点取り屋。決定力と高さ、フィジカルの能力が高い選手を置くのが一般的。
・ST：ストライカー　敵陣の深い位置でボールを受けたりシュートを狙う。『ウイイレ』ではスピードやドリブルに長けた選手が多い。

『プロサッカークラブをつくろう！ヨーロッパチャンピオンシップ』で学ぶ

5分でわかる近代サッカー

チームとしての集団戦術が、年々急速に進化を遂げている世界のサッカー。現在のトレンドとも言うべき戦い方は一体どんなものなのか、『サカつく』最新作を使って解説していくことにしよう

プロサッカークラブをつくろう！ヨーロッパチャンピオンシップ
ジスポーツ育成シミュレーション　メセガ　機PS2　¥7,140円（5％税込）

個人技からチームプレイへ 集団・合理的な戦い

かつてサッカーは、ボールを持った選手とその近くにいる相手との1対1での勝負を基本として成り立っていたスポーツで、ゴール前に高いボールを放り込むキック&ラッシュ戦法などのシンプルなプレイが主流だった。

そんなサッカー界に革命をもたらしたのは、74年にオランダ代表チームが見せたトータルフットボール戦術。これまでの常識を覆し、ピッチ上の全選手が状況に応じてポジションチェンジを繰り返したり、ディフェンスラインを意図的に押し上げるオフサイドトラップ戦法などを編み出した。

中盤で相手を複数の選手で囲い込み、ボールを奪うゾーンプレスはもはや常識だ

ディフェンダーを上げて敵をオフサイドにかける。失敗したときのリスクは高いが……

近代サッカーで重要となるMFの存在

攻守両面にわたり仕事をこなすミッドフィルダーは、近代サッカーでは特に重視されるポジション。とりわけ、中盤の底の位置で守備的な役割を務めるディフェンシブハーフ、いわゆるボランチ（ポルトガル語で「舵」の意味）の存在が十年ほど前から注目を集めるようになった。90分間休みなく相手やボールを追い回し、奪ったボールを素早く味方へ渡す姿はまさに縁の下の力持ちだ。

もっとも、中盤の華やかさにばかり注目が集まるあまり、絶対的なストライカーが長年育たない国もあるようだが……（笑）。

ディフェンスの手前で、相手の攻撃の芽を摘み取る役目を負っているのがボランチだ

最近はボール奪取以外にも、中長距離のパスを正確に蹴る能力を持つ選手も増えている

Text by 鴨原 盛之（フリーライター）

フォーメーションが勝敗を分ける

現在、世界の主流となっているフォーメーションはディフェンダーを4人配置した4ー4ー2、または4ー3ー3のシステムだ。

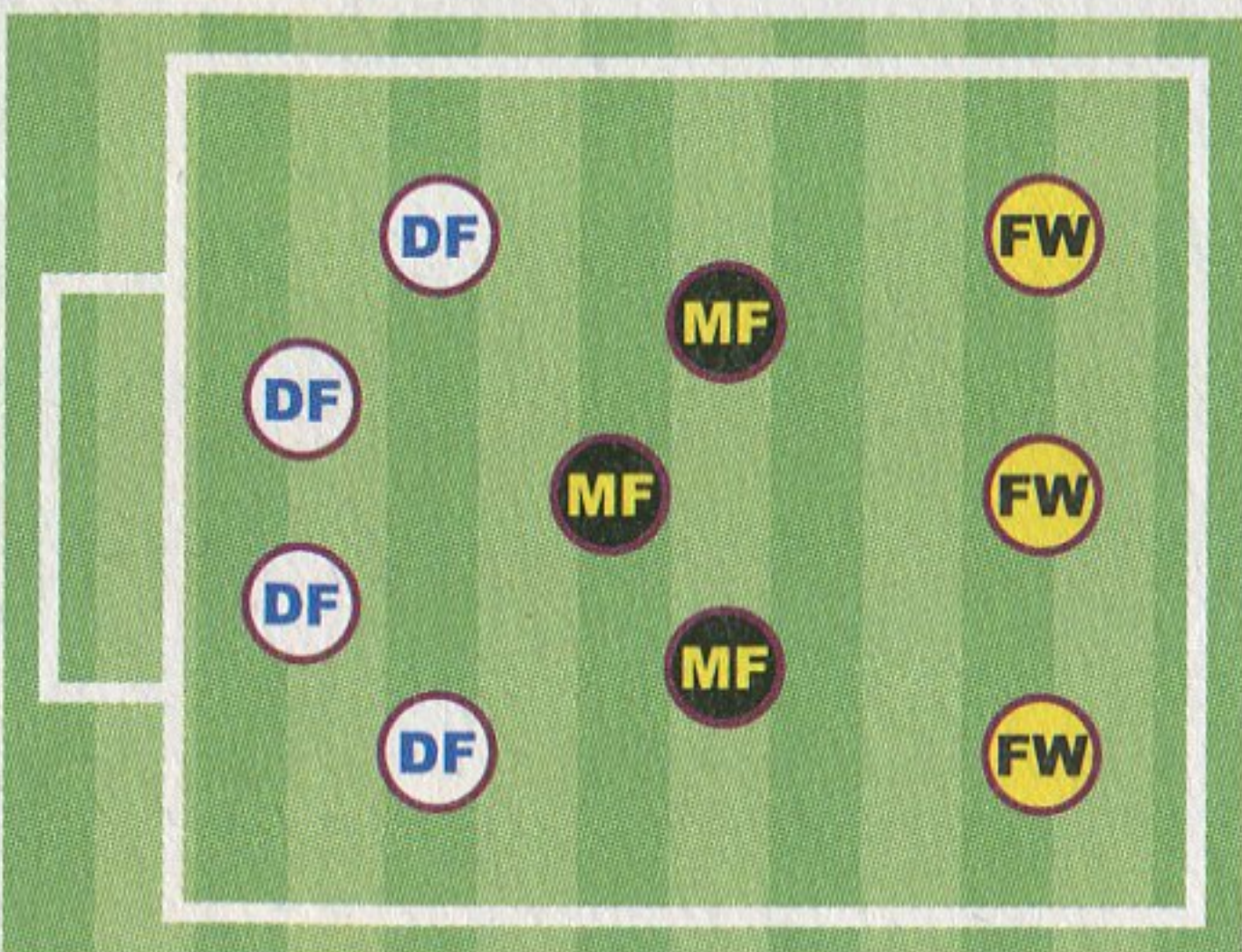
前者は中盤の底（イタリアではレジスタなどと呼ばれる）を起点にパスを配球し、サイドバックも積極的に高いポジションをとり、攻撃に厚みを持たせるのが特徴。後者はあらかじめサイドに大きく開いたフォワード（ウイング）を利用することでよりピッチをワイドに使い、中盤よりもプレッシャーの比較的薄いサイド攻撃を重視したシステムだ。

以前は3バックで中盤を厚くした3ー5ー2システムもよく見られたが、中盤の狭いスペースを突破する技術が大幅に進歩したため、より攻撃と守備とのバランスを保つために現在のような形に落ち着いたようだ。

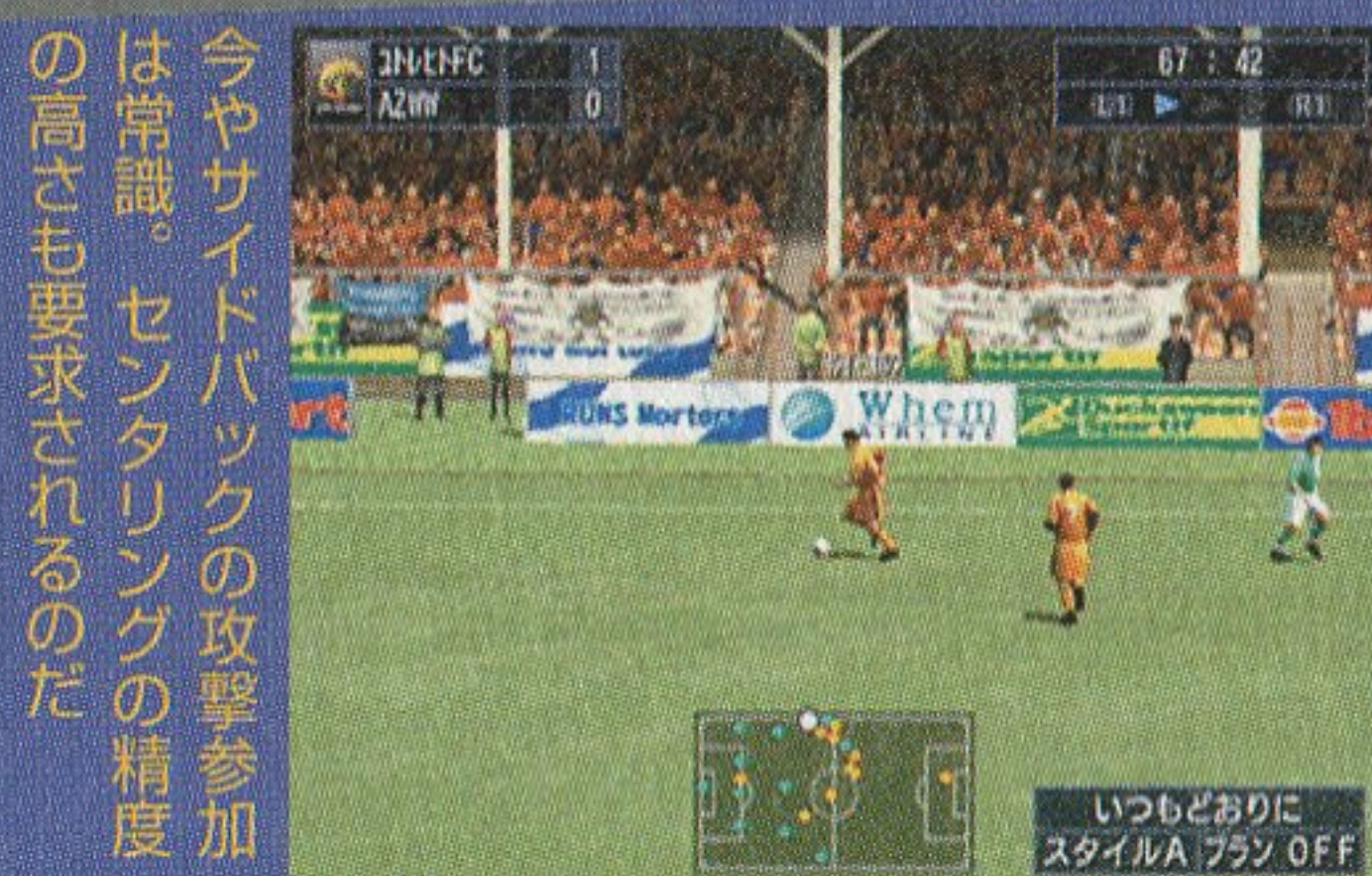
2005年型　ACミラン

4-4-2

中盤の底にロングパスを得意とする選手を置き、その両脇を守備力の高い選手でカバー。両SBを攻守ともに高い位置でプレイさせ、相手を圧倒する

2005年型　FCバルセロナ

4-3-3

サイドに張り出したウイングの攻撃力を最大限に生かす布陣。状況に応じてポジションチェンジもひんぱんにおこない、相手ゴール前に殺到する

今やサイドバックの攻撃参加は常識。センタリングの精度の高さも要求されるのだ

3トップシステムの復活により、サイドを疾走するウインガーが今後脚光を浴びそうだ

アクションが苦手な人にオススメ　頭を使ってヨーロッパを制覇

今やスポーツ育成シミュレーションの代名詞的存在となった『サカつく』シリーズ。プレイヤーはクラブチームのオーナーとなり、監督および選手の獲得をはじめ、スポンサーとの契約やスタジアム建設など、ヒト、モノ、カネに関するチーム運営のすべてをこなしながら世界一を目指す。今作はヨーロッパを舞台にしている。

今までの主戦場はJリーグだったが、最新作は日本でも人気の高いヨーロッパの主要6か国が舞台

ゲーム中はコマンド入力だけでオーケー。選手間での衝突や資金不足など、生々しいイベントも盛りだくさんに用意されている

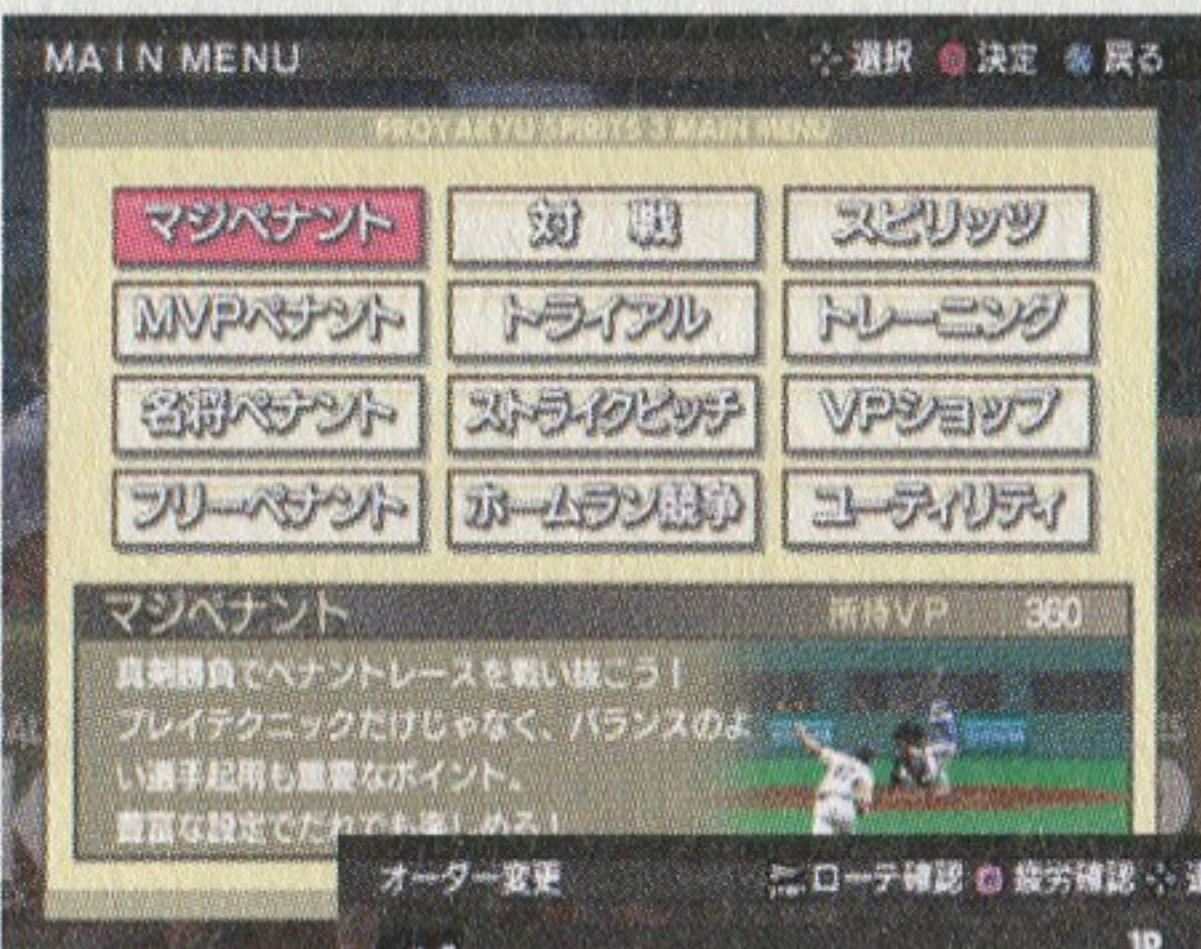
国民的スポーツの代表格

プロ野球戦線異常アリ!?

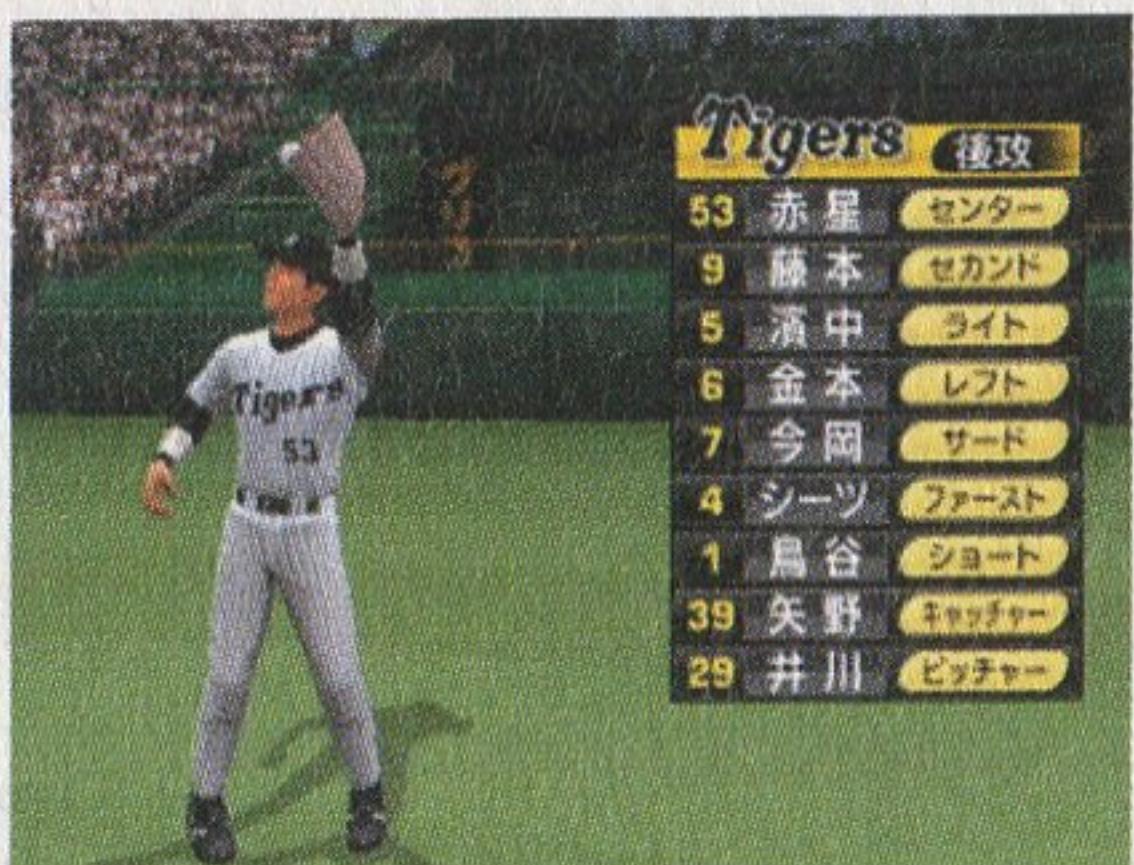
プロ野球スピリッツ3
ジスポーツ メコナミデジタルエンタテインメント
機PS2・Xbox360 ¥7,140円(5%税込)

最新データで一足先に今年の日本一を占う

今年のプロ野球は例年に増して熱い！　5月に2年目となるセ・パ交流戦も行われ、7月にはオールスター戦も控えている。そんな日本プロ野球界の最新データを搭載した人気シリーズ最新作が登場。ここではゲームをより楽しむための、06年プロ野球事情を紹介。

ペナントレースを戦い抜くマジペナントなど、充実の12モードで遊べる

理論派は、名将ペナントモードで監督となり、アジア覇者を目指せ！

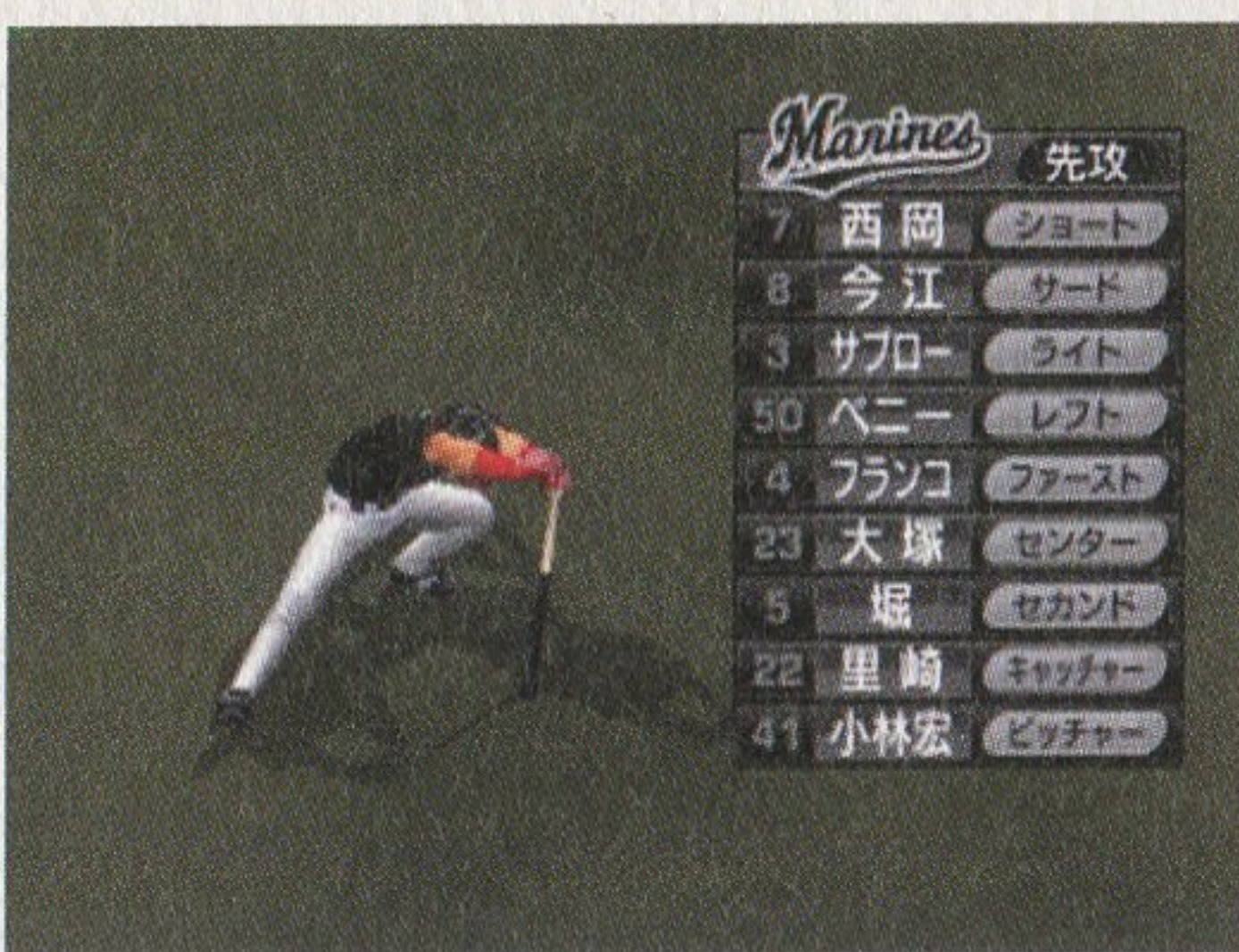
話題豊富のセ・リーグ本命はいったい!?

注目は選手兼任の古田監督率いるヤクルトだが、序盤の苦戦が痛い。牛島監督2年目の横浜は現在最下位、投手陣崩壊でクルーン出番なしは寂しい限り。開幕から打線不調だった広島は、前田を5番に据えてからはのぼり調子、佐々岡復活など明るい話題も。そして首位を争う巨人、中日、阪神の三強だ。去年5位から一気にチームを立て直してきた原巨人に注目が集まるが、ケガ人の多さが気がかり。総合力では昨年の1位2位の阪神中日が上回っていると言える。どのチームも決め手にかける今期、はたして結果は？

昨年覇者の阪神は、3位ながら首位とはほとんどゲーム差はない

※各チームのデータは5月15日のものです

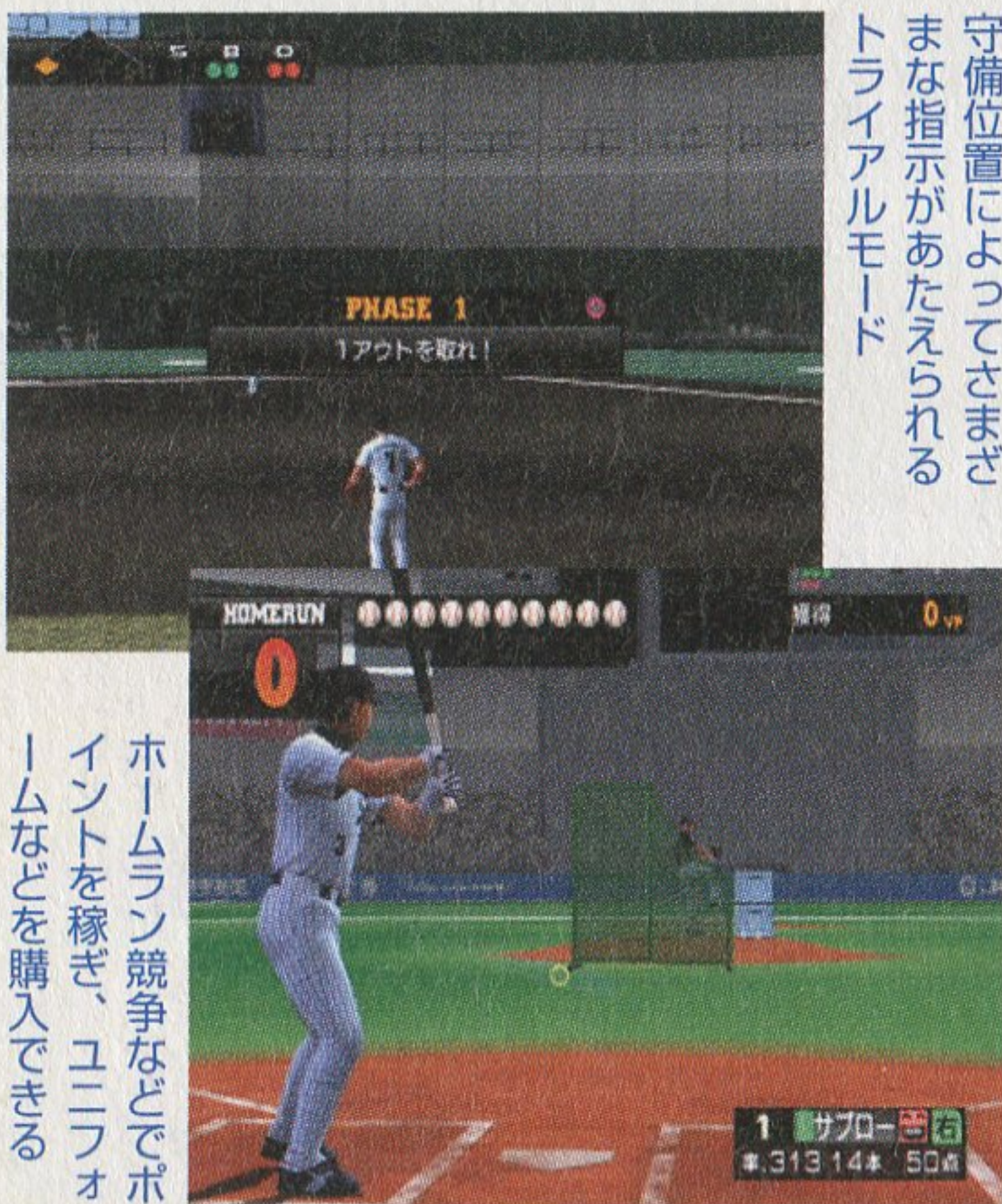
今年の野球界はひと味違う!!

強豪ひしめく戦乱のパ・リーグ

パ・リーグは1位から5位までが僅差で争う大混戦。まず注目は突然の引退宣言をした新庄所属の日ハム。衝撃はあったものの、新人八木をはじめとする投手陣好調で優勝も視野に入ってきた。次にオリックス序盤好調も、清原、中村紀のケガがあり交流戦序盤は大苦戦。球界の顔とも言える松坂所属の西武は若手活躍で首位戦線に復帰。昨年のアジアリーグ優勝のロッテは小坂・李、シーズン1位のソフトバンクは城島・バチスタが退団した影響もあり、パワーダウンは否めない。最後に野村監督率いる楽天、今年も超がんばれ！

プレーオフで勝ち抜いて日本一を勝ち取ったロッテ。今年もいけるか？

セ・パ交流戦も再現 多彩なモードで野球を楽しめる

今年で2年目を迎えるセ・パ交流戦も、ペナント中に取り入れられている。またプレイヤーも球団選手、監督、一選手とさまざまなスタンスを選択できる。思い入れのある選手になるも、球団を優勝に導くも、監督となって采配を振るうも自由自在。また、ホームラン競争や与えられた指示をクリアするトライアルなど、息抜きできるモードも完備。これ一本でこの一年遊びきるのも可能だ。

守備位置によってさまざまな指示があたえられるトライアルモード

ホームラン競争などでポイントを稼ぎ、ユニフォームなどを購入できる

メジャー志向のアナタにはこちらがオススメ

発売直後に完売したメジャーリーグ版の『実況パワフルプロ野球』。MLB30球団の選手が実名で登場、最新予想データ、サクセスモード搭載など、王道を行く内容だ。けがをした松井に代わり、活躍させるべし。

キャラクターはかわいいが、パワフル度はまさにメジャー級だ

サクセスモードinアメリカ！　目指すはメジャーリーガーのトップ!?

実況パワフルメジャーリーグ
ジスポーツ　メコナミデジタルエンタテインメント
機PS2・GC　¥7,329円(5%税込)

ゲーム批評

2006.July.Vol.69

CONTENTS

COVER MODEL 加藤夏希

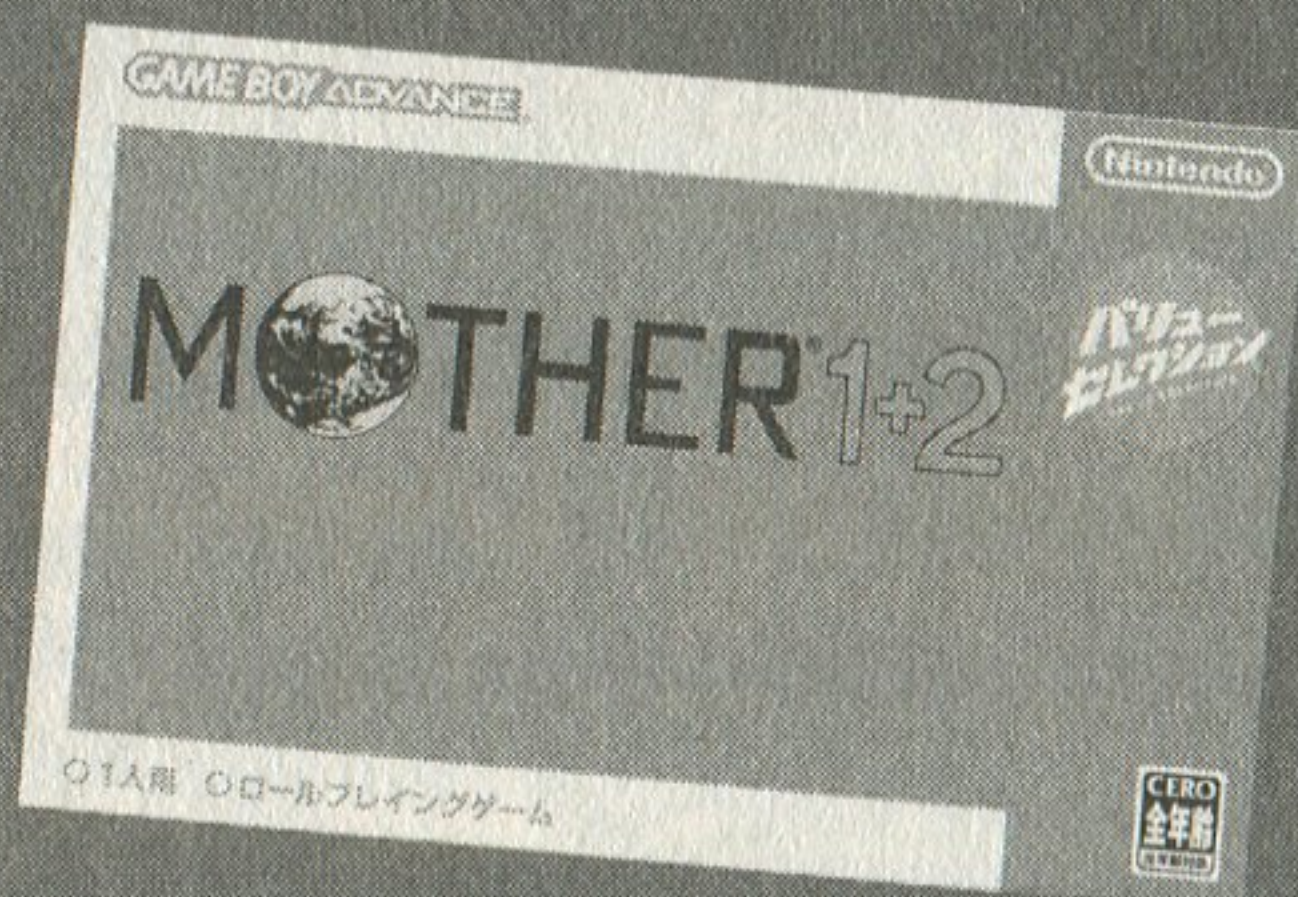
ハード略称
PS:プレイステーション
PS2:プレイステーション2
PSP：PSP
DC:ドリームキャスト
SS:セガサターン
XBOX:XBOX
Xbox360:Xbox360
GC:ゲームキューブ
N64:ニンテンドウ64
SFC:スーパーファミコン
FC:ファミコン
GB:ゲームボーイ
GBA:GBアドバンス
DS:ニンテンドーDS
WS:ワンダースワン
NG:ネオジオ
NGP:ネオジオポケット
PC:パソコン
AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング
ARPG:アクションRPG
SRPG:シミュレーションRPG
SLG:シミュレーション
AVG:アドベンチャー
STG:シューティング
3DSTG:3Dシューティング
ACG:アクション
格闘:格闘アクション
ETC:その他

MOTHER 3
レビュー特集

伝説化していた『MOTHER』最新作が発売。糸井重里氏が追い求めるRPGとは、どんな姿なのか。3人のライターによるレビューで『MOTHER3』を紹介していこう。

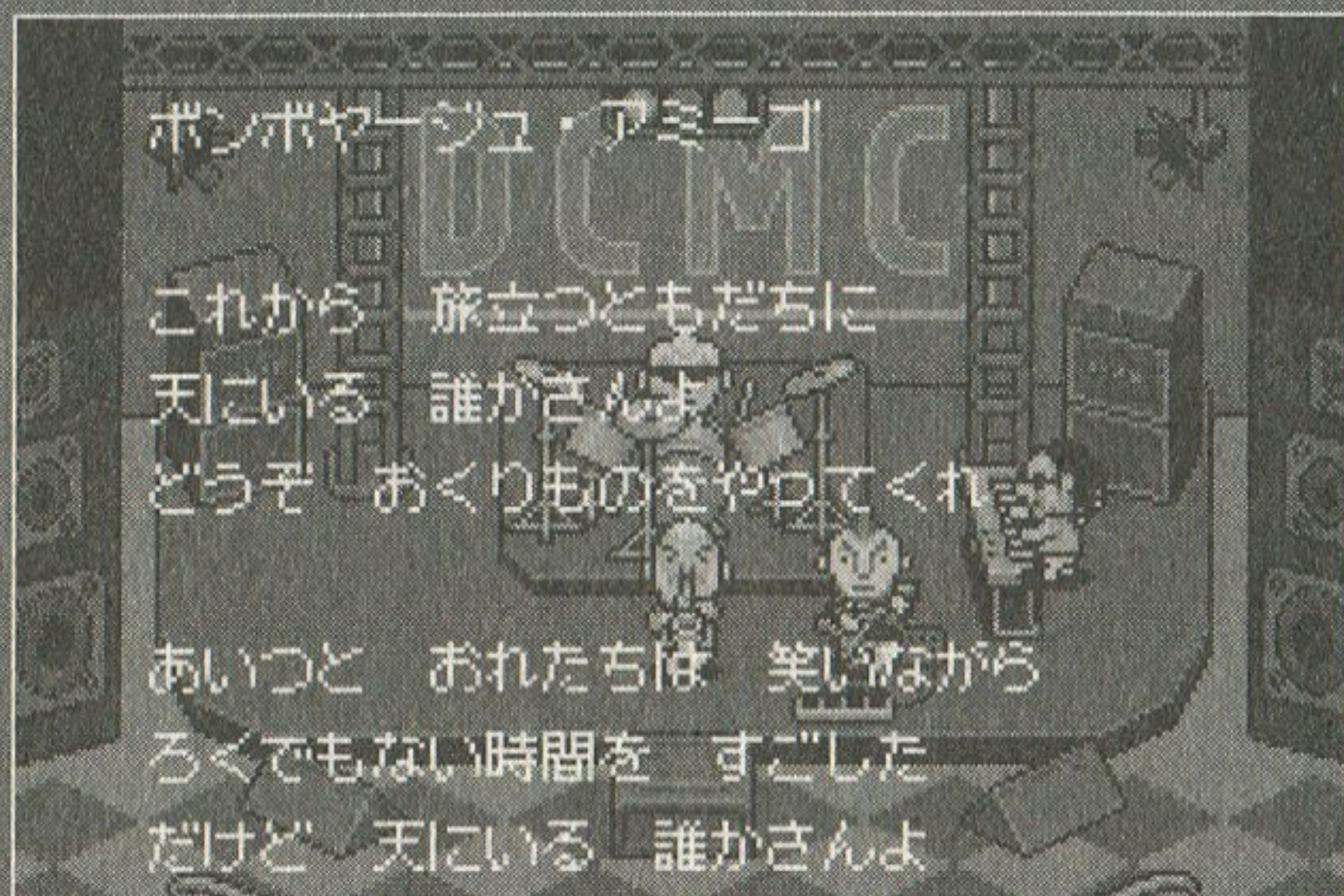
ジRPG　メ任天堂
機GBA　¥4,800円（5%税込）

ボクたちのMOTHERが帰ってきた!?

ゲーム界に新風を巻き起こしたMOTHER1、2

89年にシリーズ1作目、そして94年にシリーズ2作目が発売された、コピーライター糸井重里氏のゲームデザインによるRPG『MOTHER』。ファンタジー風RPG作品が多い中で、アメリカの片田舎に住む少年が、友達と大冒険をするという現代的な設定のRPG。ナナメ見下ろしタイプのフィールドを自転車やバスで移動するなど、当たり前だけど斬新なシステムが話題になった。不思議で楽しい敵キャラや、ゆるキャラのはしり「どせいさん」など、独特の糸井ワールドで楽しませてくれた。また、ラスボス戦での特殊な解決法は、当時多くのユーザーを、長時間にわたって悩ませたことでも語り草になっている。さらに、ゲーム中のいろいろなセリフやメッセージも、コピーライターならではの絶妙な語り口で、十数年経た今でもまったく古びることなく、熱心なファンが多い。「おとなもこどもも、おねーさんも」というキャッチコピーも、多くの人の記憶に残っているだろう。

MOTHER1+2
ジRPG　メ任天堂
機GBA　¥4,800円（5%税込）

十年のブランクを経て発表されたシリーズ最新作

地球が舞台だった前作までと違い、『3』の舞台はノーウェア島という限られた場所。物語はすべてこの島の中だけで進行することになる。しかも、3章までは、章ごとに主人公が変わり、本当の主人公が活躍するのは第4章以降と、今までと大きく違う。システムはオーソドックスなコマンド選択式のRPGで、フィールド上で動いている敵キャラと接触すると戦闘になる。魔法の代わりにPSIという超能力を使うのはシリーズ共通。糸井氏による独特の語り口調も健在で、総メッセージ量はシリーズ最大。すべてのセリフを1度のプレイで見るのは不可能!?

人気バンドDCMCの演奏。音楽が重要なポイントになっているのも、『MOTHER』シリーズならでは

個性的なキャラクターのおかしくて切ない愛の物語

ヘンな設定があふれているのはシリーズの伝統。
だが、今回の『3』では、今まで以上にストレートに
「愛」をうたっている

プレイ時間：32時間
Text by 水野隆志

個性派キャラがめじろ押し その筆頭はウエスタンオヤジ

タイトルに『3』と付くと、初めての人は不安になるだろうか。何しろ、前作『2』からでも、すでに12年。タイトルの名前は知っていても、遊んだことがないという人も多いだろう。だが、気にすることはない。個性的なキャラクターたちが水先案内人となって、あなたを『MOTHER』ワールドに導いてくれるだろう。

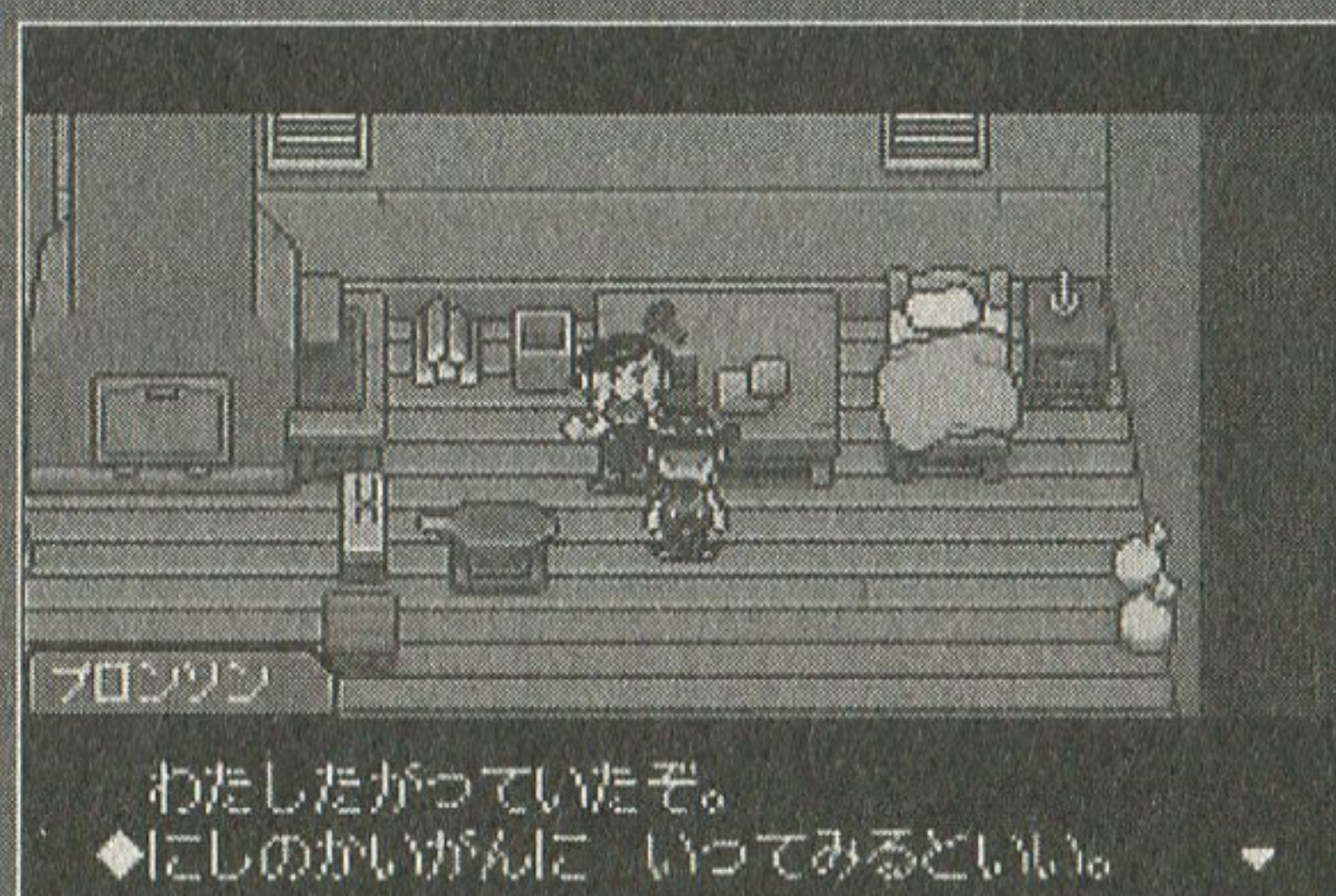
まず、先陣を切って登場するのがフリントというオッサンだ。主人公であるリュカの父親。普段は羊を飼って生計を立てている。少々荒っぽい性格をしているが、優しいオヤジである。

彼は銃こそもっていないが、紛れもなく西部の男だ。ウエスタンハットを目深にかぶり、ことあるごとにそれをちょっと持ち上げる。このしぐさは、昔から西部劇の主人公たちがやっていた、いわばヒーローの象徴と言うべき動作。性格こそ荒いが、妻と子どもたちを愛しているという、純朴な性格も西部の男にふさわしい。

フリントを語るうえで外せないのが、同じ村に暮らすブロンソンという鍛冶屋。この人、顔を見れば一目瞭然、どこから見ても映画俳優チャールズ・ブロンソンが元ネタなのは間違いない。チャールズ・ブロンソンは粗暴だが純真で、悪に強いが女に弱く、剛胆なようでどこか臆病という、男気俳優の代表格。ゲームのブロンソンも、そのイメージをそのまま引き継いでいる。彼はフリントの親友。つまり、フリントも同じタイプの男だということがわかる。映画好きじゃないかと、わからないネタかもしれないが。

そんなフリントの男気が爆発するのが、妻の死を聞かされた時の反応だ。フリントがメインで活躍するのが第1章。ここでフリントが愛する妻・ヒナワを殺され、双子の子どもクラウスとリュカのうち、クラウスが行方不明になるという、突然の不幸に見舞われる過程が描かれる。

妻の死を聞かされたフリントは暴れ狂い、村人に乱暴を働いて留置場に放り込まれてしまう。荒く

妻を亡くし、わが子が行方不明に。突然の不幸に見舞われた男の心に悲しく、無情な雨が降る

鍛冶屋のブロンソン。暴れ出したフリントを止められる唯一の男。チャームポイントはヒゲ

れ西部男の心の痛みが切々と伝わってくる名場面だ。

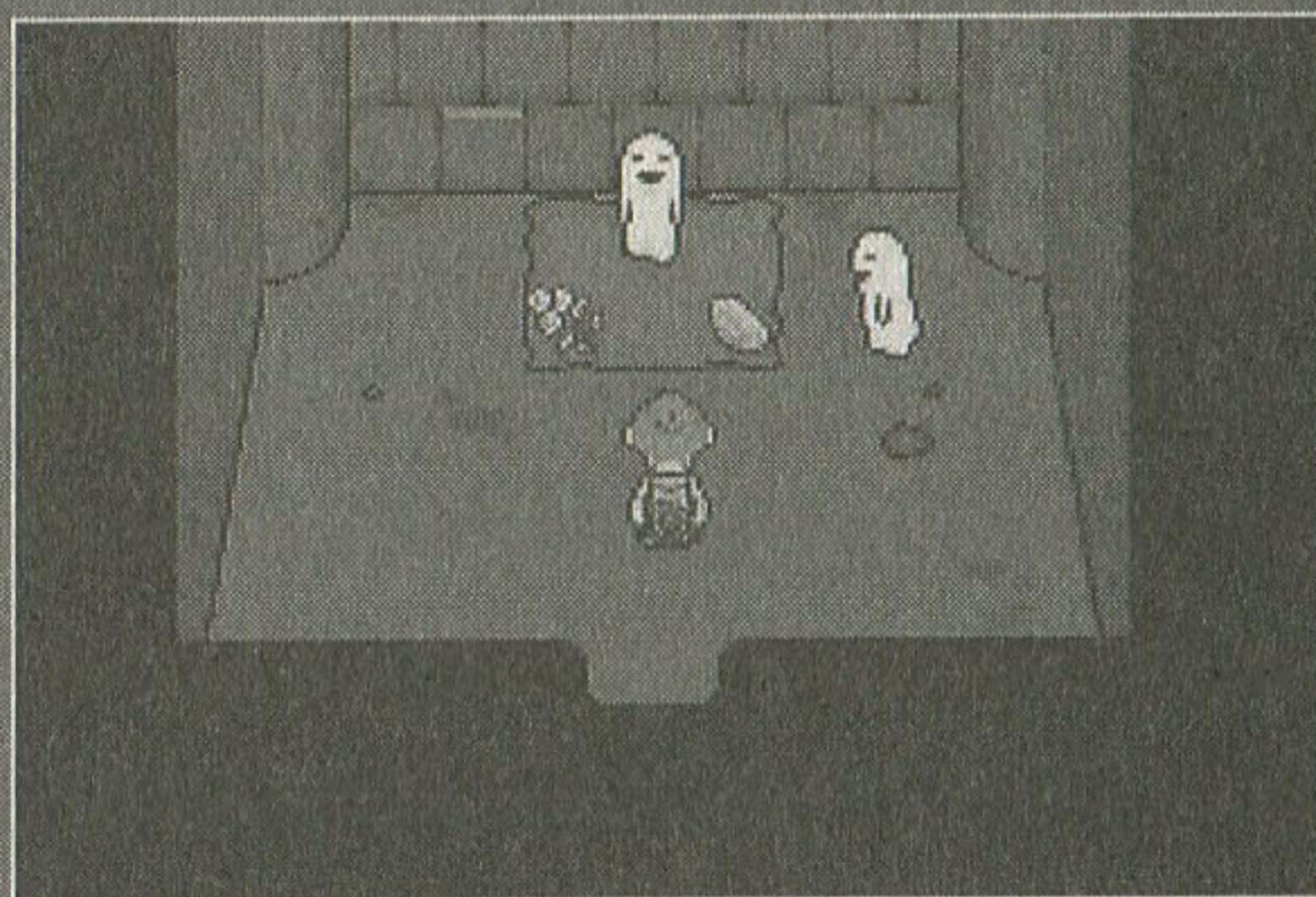
憎たらしいのに涙を誘うおばけたち

『MOTHER』というと、不条理という言葉がついて回るが、フリントのエピソードを進めていくと、どこが不条理なんだ、えらくまっとうな話じゃないか、と思われるかもしれない。

確かに前2作に比べると、とんがり具合が下がっているのは事実かもしれない。とはいえ、やはり奇妙さはあちこちにあふれている。

マジプシーを束ねるイオニア。着飾っていれば、まだ何とか見られるが、化粧を落としてしまうと……

例を挙げるなら、物語中の重要キャラであるマジプシー（という種族）のイオニア。「男でも女でもない」というフレコミで登場するのだが、実はただのオカマ。それも全然綺麗じゃない、ひげそり跡も生々しいオカマなのだ。物語の鍵を握るほどのキャラなのに、なぜ、こんなイロモノ？ こんな疑問は考えるだけ無駄ってもの。これこそが『MOTHER』の常識なのだ。こうしたヘンな設定と、まっとうな物語が結びついているのが『3』の特徴と言える。

フリントの話に続く第2章ではダスターという中年の泥棒が主役になる。だが、ここでは彼のことは置いておいて、おばけたちのことを取り上げたい。第2章は廃墟となった城が主要な舞台になっているのだが、ここに住み着いているのが、おばけたちだ。彼らは結構イヤなヤツらで、戦うと結構強いし、おまけに特殊攻撃である臭い息を吹きかけられると、気分が悪くなって回復アイテムである食べ物が食べられなくなる。そんなわけで、このおばけたち、最初に出会った人は、まず間違いなく嫌いになるはずだ。

気のいいおばけが開いているバザール。ちなみにいいおばけと悪いおばけ、外見上の区別はない

ところが少し探索を続けていると、すべてのおばけが悪いわけではないことがわかってくる。貴重なアイテムを売ってくれるヤツ、大広間を勝手に占拠して、ピアノを弾いたり、ワインを飲んだりして浮かれているヤツらなど、気のいいおばけも出てくるのだ。

話は飛ぶが、ここで第3章に入ろう。この章は、悪役サイドの視点で第2章の裏話が語られる構成になっているのだが、中盤でひとつの事件が起こる。悪役たちが大挙して城に押し寄せ、科学の力を使って、すべてのおばけを消し去ってしまうのだ。彼らは悪いおばけもいいおばけも区別しない。すべて抹殺してしまうのだ。さっきまでおばけたちが騒いでいた大広間がガランとしてしまった時のむなしさ！ あれほど、不愉快な思いをさせられたおばけたちなのに、無性に悲しい。そして、悪役たちに対する怒りがわいてくる。

主役が登場する前の前フリが長いワケ

こうした経緯で、全8章のうち3章までが終わるわけだが、ここまでは、いわば前フリ。

『3』の主人公は、第1章に登場したフリントの息子、リュカである。母を失い、兄が行方不明になり、おまけにそうしたショックで父のフリントまでが落ち込んでしまうから（男気キャラは打たれ弱い。これも鉄則）、ある意味フリント以上に不幸である。その彼が成長し、第4章以降で主人公とな

本当に伝えたいことは真っすぐ伝えない

っていくのだが、そこまでに3章を費やしているのだ。

前フリとしては、ずいぶん長いと思うかもしれない。実際、第6章がごく短いことなどもあって、プレイ時間に換算すると、第3章クリアまでで、全体の約3分の1に及んでいる。

『3』は当初N64で企画が進行しており、その頃はシナリオももう少し長かったと言われている。携帯機でのリリースとなったために、絞り込んだのだろうが、そこまでしているのにこの前フリ部分が3分の1も残っているのは何を意味しているのだろうか。

おそらく、これは悪役をしっかり悪役として確立させるためだったのではないかと思う。フリントの怒りや、おばけたちの哀れさが描かれてこそ、それを行っている者たちへ怒りを感じられるようになる。悪役がシナリオ設定上の悪役ではなく、プレイヤー自身で憎める存在になっていくのだ。

いいドラマは悪役がしっかりしていないと成り立たない。主人公たちに感情移入ができないと、物語の読み手は筋運びに納得ができなくなる。『3』が前フリというには長い第3章までのくだりを残しているのは、ここに理由があるのだと思う。

不条理の裏に隠された真のテーマ。それは愛

第4章以降、物語は本格的に進み出す。そこに描かれるのは、家族愛であり、友情であり、自然を慈しむ心だ。まとめて人間愛といって言いかもしれない。

第4章では、最終的に主人公パーティが確定するのだが、その直前に、リュカたちとロックバンドとの間で戦闘が起こる。このロッカーたちの連携攻撃がやたらと強いのだが、それも当然。彼らの中に、記憶を失ったダスターが入っていて、ロッカーたちはメンバーを失いたくないのだ。しかしリュカとしても、ダスターに記憶を取り戻してもらい、重要なアイテムの隠し場所を思い出してもらわなくてはならないから、退くわけにはいかない。かくして、戦いとなるわけだが、敗れたロッカーたちも別に悪い人間ではない。ここでは無理を言っているのはむしろリュカのほうなのだ。彼らは終盤に再登場するが、その時、プレイヤーはロッカーたちの真の心を知ることになるだろう。

不条理さを前面に押し出し、奇妙な世界を作ってきた『MOTHER』シリーズ。だが、それは仮面にすぎず、裏には極めてまっとうな、直球勝負過ぎるくらいに真っすぐなテーマが込められている。今の世の中、人間愛なんてものを堂々と宣言したって、どれほどの人が耳を傾けるだろう。だからといって、それを忘れてしまっていいはずがない。『3』はこの普遍的なテーマをゲームという手段を借りて問いかけてくる。不条理の仮面をかぶるのは、一種の皮肉であり、同時に照れなのかもしれない。まともに口に出すのは恥ずかしいことを、そうとわからないように主張する。誰だってわかっているが、生きているうちに忘れてしまうこと。『3』はそんな心に、ひっそりと、そしてチクリと警告を送っているのだ。

『MOTHER』シリーズといえば、やっぱり「どせいさん」。今回もちゃんと登場してます

はたしてこれはRPGだったのか？

目新しいシステムがまったくないように見えるが、実は物語を語るための必要なシステムになっている

プレイ時間：38時間
Text by 百鬼万斎

17年前のビジュアルを、そのまま古臭く再現？

『MOTHER3』の画面を見れば、17年前に『MOTHER』をプレイしたことのある人も、最近のGBA移植版で遊んだのが初めてという人も、誰でもが『MOTHER』シリーズだとすぐにわかるはず。シンプルだが、とても個性的なビジュアルだ。これは、いわゆる国民的RPGの『ドラクエ』シリーズと同じスタンスなのだと思う。ただし、『ドラクエ』があくまでも鳥山明氏のメインビジュアルによる世界観に基づいているのだが、本作のそれはどこまでも独自の世界観に基づいている。実際のところ、これまでの『MOTHER』は、アメリカナイズされた雰囲気の世界観を持っていたので、それはそれで統一感が取れていたのだが、『3』では特にアメリカっぽさにこだわってはいない。逆にシリーズ中、最もファンタジー色の強い内容になっているくらいだ。にもかかわらず、17年も前の作品とほとんど同じテイストで描かれているため、一見すると、ものすごく古臭い印象を受ける。シリーズものとはいえ、GBAだからとはいえ、何もここまで古きにこだわらなくても良さそうなものだと、誰もが思うはずだ。現在の技術ならば、GBAでも、もう少し今風に立体的なビジュアルで描くことも可能だろう。

第一章、森の中に佇む主人公の父「フリント」。これまでのシリーズに出てきた森と、ほとんど変わらない森だ

シンプルなシステムの裏に仕掛けられた巧妙な罠

同じことが、システム面でも言える。本作は、伝統的なコマンド選択式のアドベンチャーPRGにカテゴライズされる。戦闘で経験値を積み、レベルアップして能力を高め、より良い武器や防具などを装備して強くなる。「合成」やら、「スキル」、「ライセンス」などの、最近はやりの能力アップ方式はない。およそ誰がプレイしても、同じキャラクターに育つシステムだ。ストーリーの章立てについても、とても斬新とは言えない。章によって主人公が変わることも、目新しい要素ではない。ほかにもいろいろあるが、すなわちシステム面から見た『MOTHER3』には、「新しい」ことは何ひとつ入っていない。逆に、前作までに比べてマップは狭くなり、アイテム類も少なくなったくらいだと思う。さらにシリーズの特徴のひとつでもあったナナメ見下ろし視点も、普通の見下ろしタイプに変更。RPGでは定番の瞬間移動も廃止された。普通の作品なら、これが1作目じゃないかと思われるほどの「退化」だ。

ところが、プレイしてみるとそんなことはさまつなことだとわかるだろう。本作のスタッフが見せ

たかったもの、というよりユーザーに体験してもらいたいものは、新たな『MOTHER』の物語なのだ。章立てにして、主人公がコロコロ変わるのも、システムに慣れさせるためではなく、それぞれのキャラクターへの想いを記憶にとどめてほしいから。特に第一章で活躍する主人公の父、フリントは、その後ほとんど出てこないかもしれない。しかし、フリントをプレイしたことがあるからこそ、その後の彼の行動や言動が、より重みを持って心に響く。普通ならNPCキャラで済まされてしまうようなキャラを使うことで、キャラクターの視点ではなく、「読者」の視点で物語を体験していくことができるのだ。それ故に、イベントシーンだけの第6章こそが、本作では最も重要な章だと考えることもできる。つまり、『MOTHER3』は、従来の意味でのRPGではないのだ。基本的にRPGとは、「役割を演じる」ことを楽しむゲームだ。ところが、本作ではプレイヤーは、あくまでもプレイヤーなのだ。ここに『MOTHER3』の、実に巧妙な罠が仕掛けられているのだが、まだ本作をプレイしていない人もいるだろうから、これ以上は論じない。

第6章、ひまわり畑に立つ主人公の少年「リュカ」。プレイした人なら、このカットだけでも泣けるんじゃないかな

システムに物語を語らせた新しいゲーム

物語を語るために必要な、ゲームという形式

前作までと比べると、システム面でも整理された部分はある。通常、戦闘画面ともに、コマンドはアイコンに整理された。戦闘中は名前だけでなく、キャラアイコンも表示されて、どのキャラのアクションを選択するのかもわかりやすい。装備品の受け渡し時にも、能力値のアップダウンが表示されて親切だ。さらにBボタンためによるダッシュは、プレイ中に多用するシステムだ。アクションゲームっぽく楽しめるし、レベルの低いモンスターといちいち戦闘しなくても済む。しかし、どれも『MOTHER』としては新しいが、一般的には目新しくない。どちらかというと、当たり前なシステムを普通に入れてきただけだ。逆の見方をすれば、たとえば、走れなくなる状態が『MOTHER』の特徴なのだ。本作では、主人公たちは特殊能力PSIを使えるのだが、新しいPSIはレベルアップで習得するわけではない。レベルアップ後に、体に変調をきたし、その状態が解けたときに新たなPSIをひらめく。この走れない状態を、少年・少女特有の成長期に重ねることで、彼らが徐々にではあるが、子どもから大人へのステップを踏んでいることを感じられる。『MOTHER3』を主人公の成長の物語とした場合、文章では表現しきれない部分をゲームという形式で表現しているのだろう。『MOTHER3』は、物語を語るためには必要で、しかもジャマにならない、シンプルなシステムが盛り込まれたタイプのゲームだ。

◇クマトラの
ねつっぽさは　とれていた。

微熱があるときは走ることができなくなる。しかし、この苦しみの後、新たな力を身につけることができるのだ

「章立て」が生みだす 時間的立体感のある展開

絶妙なバランスで成り立つ物語。『MOTHER３』は
お使いRPGであり、素晴らしき群像劇でもある

プレイ時間：25時間
Text by 池谷勇人

シリーズ初の試みが生み出す効果

それにしても、切ない。でも、面白い。胸をえぐるような切なさと、思わずクスリと笑ってしまうようなユーモアが「違和感たっぷりに」共存しているすさまじさ。この違和感こそが糸井流のユーモアなのだとしたら、このセンスとバランス感覚は相変わらずお見事としか言いようがない。

今回の舞台は、世界のどこかにある小さな島。前作までに比べるとワールドマップはかなり狭く、閉ざされた世界の中で物語は進む。その代わり、新たに「章」の概念が追加されており、時には時間や場所を越えて、時にはまったく本筋に関係なさそうなキャラクターに焦点を当てながら、物語はゆっくりと進んでいく。

システム的には前作『MOTHER２』とほぼ同じだが、「章立て」の導入により、プレイ感覚はまったく違うものになった。「章立て」自体は、今どきのRPGではそれほど珍しいものではないが、本作がユニークなのは、それがごく狭いエリアの中だけで展開される点。多くのRPGが、次の町へ、次の地域へと進むことで――つまり「マップ」という平面上を移動することで物語を進めていくのに対し、本作では舞台をノーウェア島の中に固定し、代わりに章という「時間」を進めることで物語を展開させていく。

必然的にプレイヤーは、同じ場所、同じ村を何度も訪れ、同じ人と何度も出会うことになる。そして生まれ育った村が、見知った人たちが、物語の進行とともに少しずつ変わっていく一部始終を目の当たりにする。ひとつの悲劇は始まりでしかなくて、本当の切なさはその「後」にやってくる。章が進むにつれ変わっていく（変えられていく）島を見るのは、本当に面白く、切ない。

ついでにもうひとつ、『MOTHER３』が前作までと大きく異なるのは「群像劇」であるということ。敵であるブタマスクたちを除けば、本作の登場人物のほとんどが、それぞれ名前と個性を持ち、そして小さな物語を背負っている。もちろん章が進むことで彼らの物語もしっかり進み、やがてはひとつの「本筋」へと合流していく。最初に名前を入力した４人家族＋１匹も、他の人よりちょっと背負う物語が大きいというだけで、実は登場人物のひとりでしかない（なんせ、最後までラスボス戦のメンバーが誰になるかわからないくらいだし）。『MOTHER３』は、ノーウェア島に住む人々全員の物語と言っていいだろう。

◇えもいわれぬ　においが
ただよった。

どのセリフをとっても本当に味がある。これがなかったら、どんなに重たい話になっていたか……

RPGを「終わらせる」ということの意味

お使いRPGでしか描けない物語もある

戦闘システムでは新たに、BGMに合わせてテンポよくボタンを押すことで、最大16ヒットの連続攻撃が可能な「サウンドバトル」が追加されている。しかし、これも最初は新鮮味があって楽しいものの、今いちリズムがつかみにくく、ちゃんと押してるつもりでも全然連続ヒットにつながらなかったりして、逆にストレスがたまることも多かった。

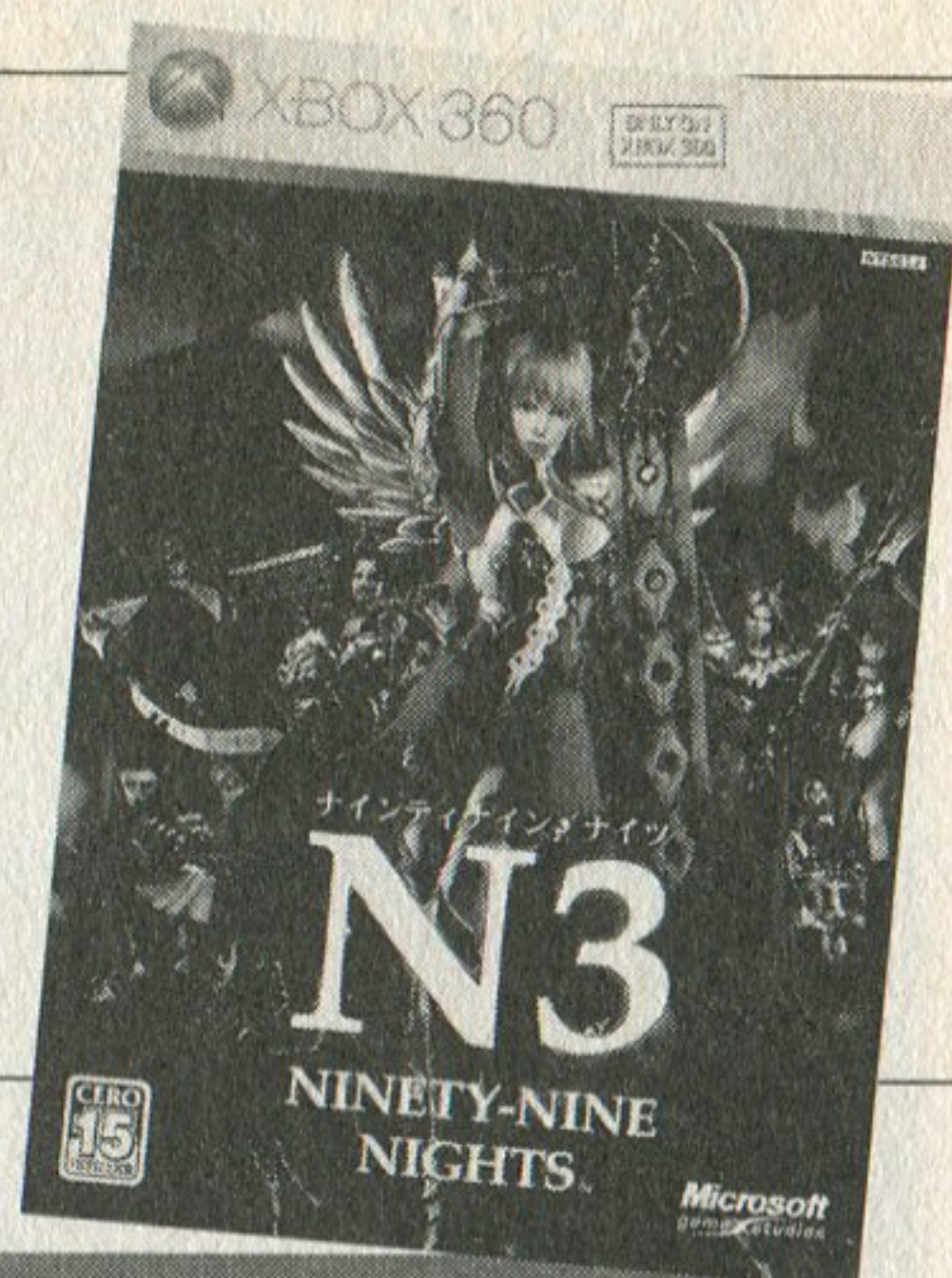
加えて、ここで評価がはっきり分かれそうなのだが、章立てが追加されたことと、マップが狭くなったことで、これまでよりも「お使いRPG」っぽくなった。ゲーム中は次々発生する強制イベントをひたすら追うことに終始しがちで、プレイヤーが自由に歩き回れる機会はほとんどない。単純に「敵を倒してレベルを上げ、行動範囲を広げていく遊び」として見るなら、前作、前々作のほうがはるかに面白かったように思う。

とは言え、これは物語の変化とも少なからず関係しているのだろう。明確な主人公がいなくなったことで、プレイヤーの役割も、これまでの〝舞台役者〟から、舞台全体を見下ろす〝監督〟に近いものになった。自分で冒険しているというよりは、あらかじめ決められた物語をなぞっていく感が強くなったのもこのためだろう。何より、それくらいの距離を置かなければ、そもそもこの切なすぎる物語はゲームとして成立し得なかっただろうし、またこの唐突で、しかも説明不十分なラストを受け入れることもできなかったはず。

ネタバレは避けるが、すでにネット上でさまざまな解釈が飛び交っているとおり、本作のラストは多くの疑問が残るものとなっている。でも驚くべきは、筆者を含め、プレイした人の多くがあのラストでしっかり「泣いて」いることだろう。ともすればトンデモの類に入りかねない展開をすんなりと受け入れられたのは、そこへ至るまでの20時間、丁寧に丁寧に「島民全員の物語」を描き、プレイヤーを物語の主役から遠ざけ続けてきたからにほかならない。お使いRPG? いいじゃないか。それに終止符を打つのが『MOTHER3』なのだから。

切なさと面白さが共存する不思議な世界。敵であるキマイラも、面白い一方でどこか悲しげだ

村人ひとりひとり、ちゃんとグラフィックも違う。彼らの生き方に何を思い、何を感じる？

N3
『ナインティナイン・ナイツ』プレイレポート

Xbox360最初のブロックバスターとして発表された『N3』。水口哲也＋ファンタグラム、この日韓ビッグネームがもたらしたものは何だったのか？

Text by 百鬼万斎

ジ アクション　メ マイクロソフト
機 Xbox360　¥ 7,140円（5%税込）

Xbox360陣営期待の超大作アクションゲーム

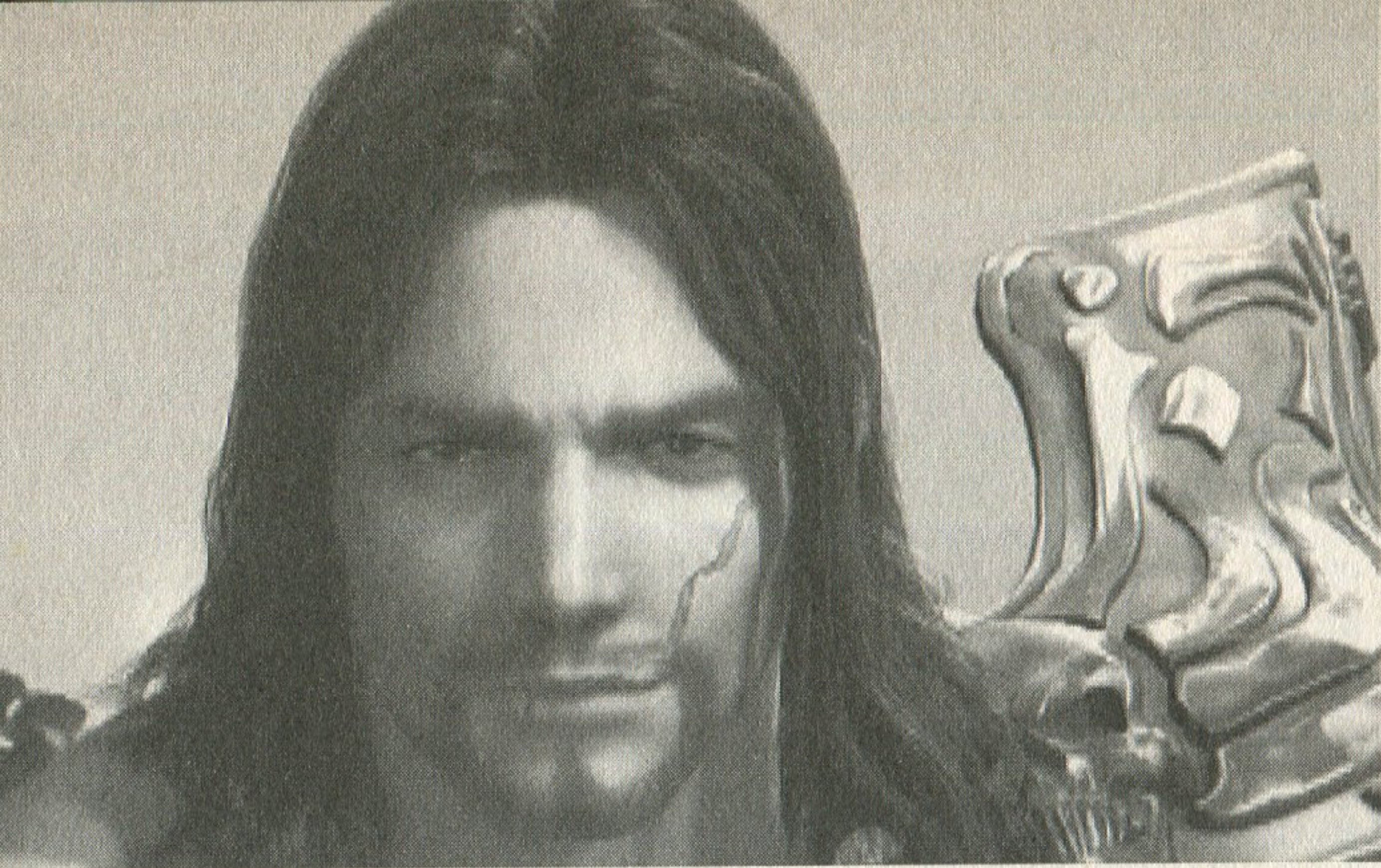
異才と韓流トップメーカーのコラボ

『N3』を製作したファンタグラム社は、『キングダムアンダーファイア』シリーズを手がけた韓国有数のソフトメーカーだ。この『キングダム～』シリーズは、『N3』と同じように、部隊を率いて戦場を駆けめぐるアクション・ストラテジ・ゲームで、そのリアルなアクションやファンタジー色の強い世界観が、韓国や欧米のマニアから絶賛されている大ヒットゲーム。そのファンタグラムとキューエンタテインメントの水口哲也氏がコンビとなって360ローンチタイトルとして発表したのが『N3』だ。水口氏といえば、『Rez』や『スペースチャンネル5』など、新機軸のゲームを次々に発表してきた。特にサウンドやビジュアルに対するこだわりでは、他に追随を許さない異才のゲームクリエイターだ。技術力では定評のある韓流メーカーと水口哲也のコンビ、しかも『N3』は360のオープニング作品。誰もが、期待を込めて見守っていたはず。ところが、発表されたのはファンタグラムらしい趣ではあるが、水口テイストが見えない軍勢ワラワラの

唇のテカリもなまめかしいインフィちゃん。性格は激しいんだけど、表情だけなら立派なロリキャラ

選択したキャラによって変化するシナリオ

最終的にプレイできるキャラクターは7人。最初はヒロインのインフィしか選択できないが、ゲームを進めていくと徐々に使用キャラが増える。それぞれのキャラの物語は複雑に絡み合っており、すべてのキャラでクリアしたとき、『N3』の真の物語が見えてくる。

イメージイラストでは、ちょっと情けないオッサンくさいミーフィーちゃんも、最終的にはサラサラヘアのワイルドなキャラになった

アクションゲーム画面。口の悪い方々には、某無双ゲーム呼ばわりされたり散々だった。だが、これまでの水口作品にしても、発売前はなかなか理解を得られないことが多かった。だからこそ、きっと『N3』も、何かスゴイことになっているに違いないと信じていたのだ。

シンプルなシステムの『N3』

キャラを選んでマップを指定し、そこで与えられたミッションを達成すればクリア。これを繰り返していけばエンディングまでたどり着ける。操作に関しても、2つの攻撃ボタンを、とにかく連打すればなんとかなる。もちろん、オーブゲージがたまったらオーブアタックやオーブスパークを放つことが可能。自キャラを取り囲む1000匹もの敵を一掃する爽快感は、まさに『N3』の醍醐味だ。

さらに随所で挿入されるイベントシーンも見どころのひとつ。リアルタイムでレンダリングされているため、装備している武器はもちろん、生き残った護衛の人数まで、その時にプレイした結果が反映される。細かいことだが、自分だけのイベントシーンを見られるわけだ。そして、ゲームを進めると使えるキャラが増え、作品自体の全貌が見えてくる仕掛けになっているのだ。

高い技術力が可能にしたシンプルなアクション

必要十分な情報が画面上に表示される。画面右にあるミニマップの赤い部分が、敵兵のいるところ

500人斬るごとに、でっかく画面に表示される。これを見ると、何かひと仕事片付けたって感じがする

護衛の選び方がポイント

「剣」、「長剣」、「槍」、「弓矢」の4種類の部隊から護衛を選ぶ。デフォルトでは、ミッションに合わせた組み合わせだが、へたに弓矢部隊を連れて行くと、乱戦に巻き込んで全滅させることもある。自分のプレイレベルに合った護衛選択も、『N3』攻略の鍵だ。

ミッション選択後の護衛選択画面。部下は大切にしたいが、プレイしているうちに、どちらが護衛役なのかわからなくなるときがある

期待の超大作が見せた壮大な物語とは

意外にもシンプルなアクション

発売前のバージョンと比べると格段に画面表示は見やすくなり、煩雑だった護衛兵への命令も簡素化された。最初からプレイできるキャラはインフィだけだが、彼女が強いことも手伝って、当面はアクションの楽しさだけに集中してプレイできる。デモ版では、とにかくやらなければならないことが多すぎるような印象だったので、アクションに特化したのは正解だと思う。

そのせいもあってか、護衛部隊の存在がかなり希薄になった感は否めない。しかし、彼らがいなければ敵大軍の集中攻撃に遭って、いくら強いインフィといえどあっという間に倒されてしまう可能性もある。ただ、護衛はほうっておくと、片っ端からやられてしまうので、時々助けてやらなければならない。副将のヘッペやアスファは、物語の都合上どうやら無敵みたいなので勝手に戦っていてもらうのだが。

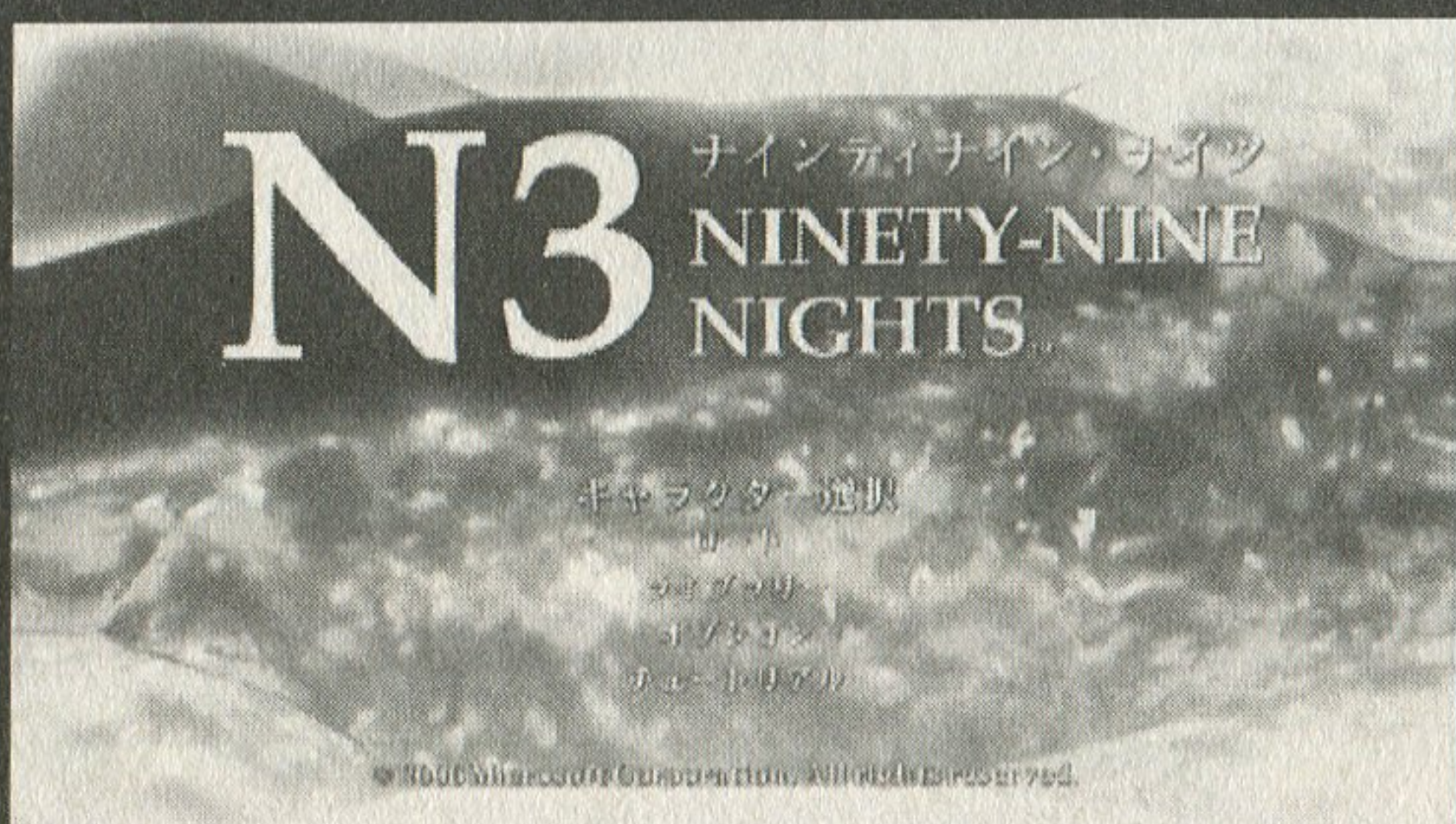
巨大なボスキャラも、斬りつけるテンポさえつかめば、それほど手強い相手でもない

ミッションを開始すると、ローディング画面で技のコマンドが表示されるのは○

水口流の気持ち良いアクション

ところで、ゲームの肝になるアクションはとても気持ちいい。この辺りは、さすが『Ｒｅｚ』の水口哲也氏ならではだと思う。特にレベルが上がると、X、Yボタンの連打と組み合わせで繰り出せる技が増えていくので、どんどん強力で華麗な技が使えるようになる。一見すると、高度な技はボタンを押す回数や組み合わせが複雑そうにみえるのだが、ちゃんと押すボタンの順番と回数を数えて、そのとおりにテンポ良く入力すれば良いだけ。格闘ゲームによくある厳しいタイミングでの操作ではなく、アクションが得意じゃない人でも簡単に大技が出せる。ここが『N3』の爽快さのポイントになっているのだ。確かに、この感じは、『スペースチャンネル5』によく似ている。やはり水口流アクションは、プレイする気持ちの良さを見せてくれたのだと納得。

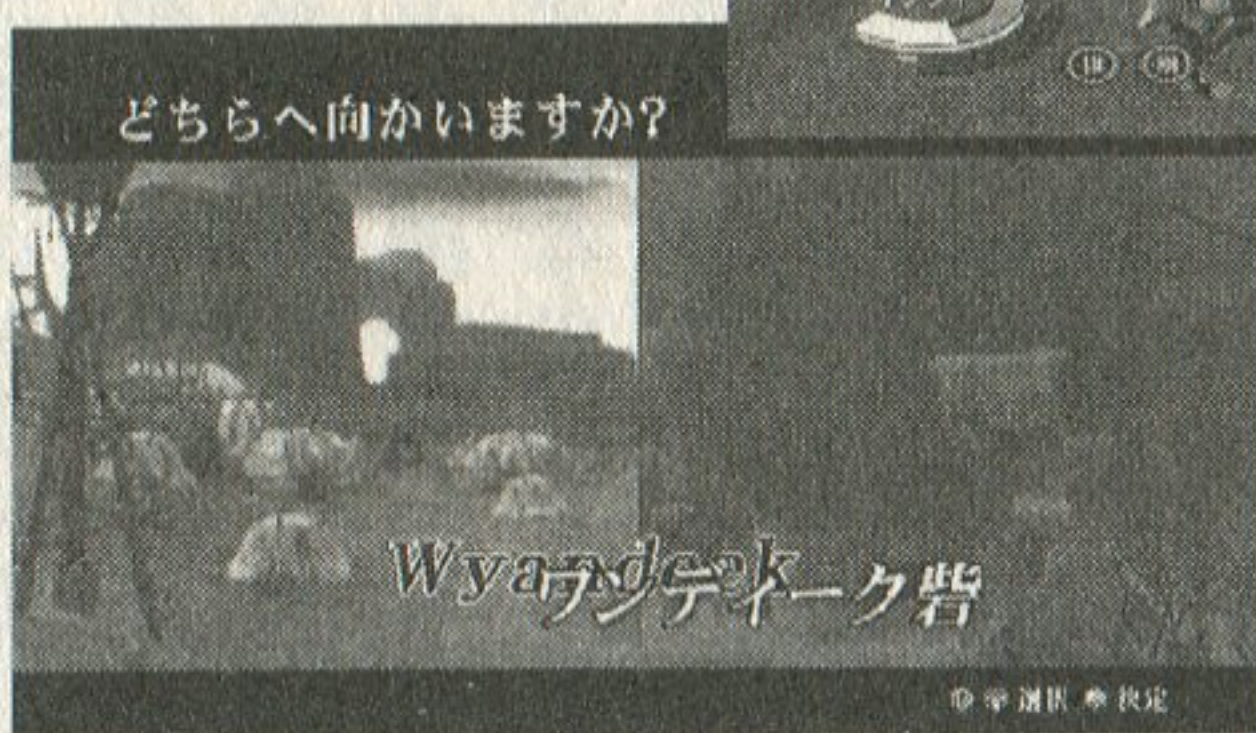
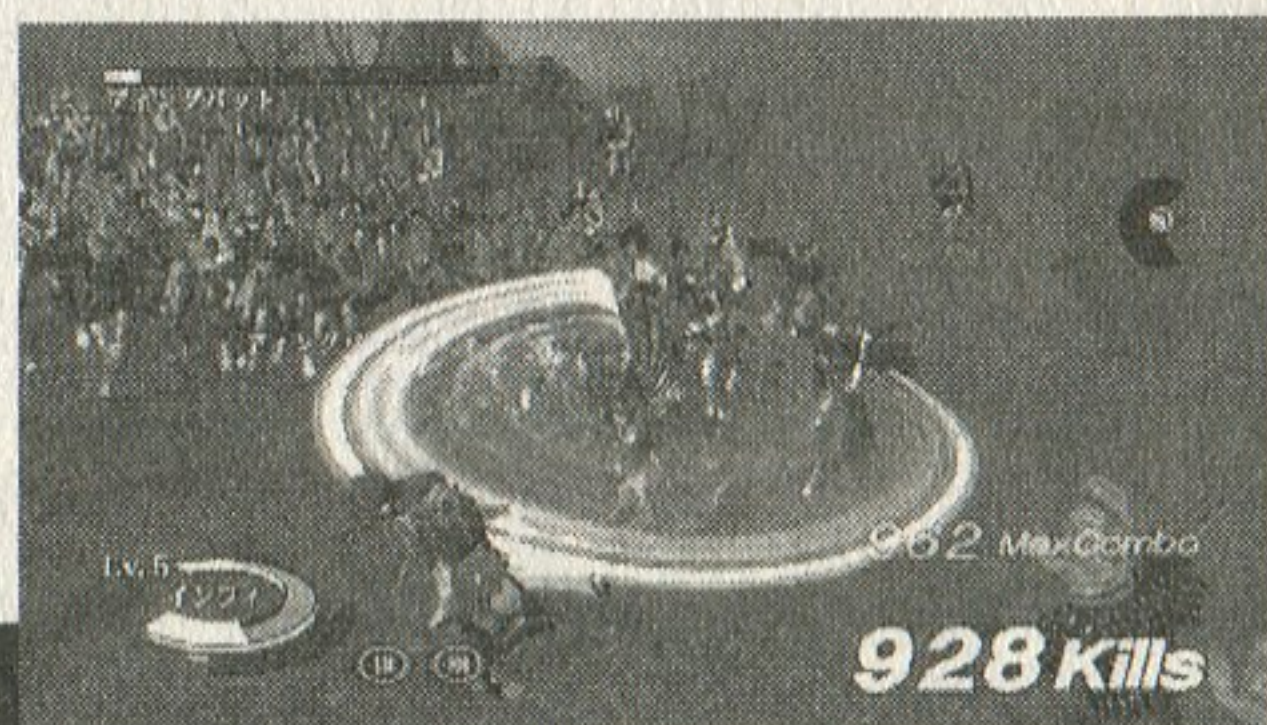
オマケもいろいろあるけど……

ミッションをクリアするとクリア内容(倒した敵の数など)によって、ポイントがもらえる。このポイントでコンテンツのひとつである「ライブラリー」の中が充実していく。『N3』制作時のイメージイラストや設定画などを閲覧することが可能だ。

メニュー画面から選択できるライブラリー。できれば水口哲也作品らしく、サウンドテストが付いているほうが嬉しかったかもしれない

壮大なはずが、ボリューム不足

さて、テンポ良くミッションをクリアしていくと、キャラクター選択画面にアスファとミーフィーが出現。そこで、アスファでプレイすると、インフィの物語と微妙に違っている。インフィのサポート役だったアスファが、アスファのシナリオでは、インフィがサポート役だ。選択したキャラによって、同じ物語でも違う結末に。特にディングバットでのプレイでは、これまで群がる怪物だと思っていたゴブリン族が哀れに見えてきて、〝敵キャラ〟のインフィを倒すことに執念を燃やす自分がいることに驚くだろう。そして隠しキャラでは、戦争自体を憎む気持ちが、さらに大きくなる。ただ、キャラごとのミッション数は一番多いインフィでも7。最も少ないキャラでは2。確かに全キャラで31ミッションがあり、そこそこのボリュームだと思う。だが各キャラの物語がひとつの物語を共有するので、スケール感はあまり感じられない。各ミッションのマップも、プレイしているときには広大に感じるが、クリアしてみると完全な箱庭。ビジュアルも美しく、ゲーム性も高い、いくつもの正義が存在するというシナリオを志向したものも興味深い。それなのに、こぢんまりとした小品になってしまった。あと1年、じっくり作り込める時間があれば、気持ちの良いアクションと物語が融合した作品になったかもしれない。

短い制作期間の中で手堅くまとめた健闘作

プレイヤーキャラのひとりディングバットも、インフィの物語では中ボスのひとり

アスファのシナリオだけにある分岐の選択画面。これをもっとたくさん見たかった

フル装備で『N3』のすべてを体験

360の実力を体感するには、『N3』をホームシアターでプレイがおススメ。5.1chサラウンドで1000体のオークに囲まれるとコントローラを握る手にも緊張感があふれて、また違った印象になるはず。ちょっと、物足りなかった部分でも補完できるかも?

ミーフィーちゃんのサラサラヘアーも、ハイレゾモニターなら髪の毛の一本一本までクッキリ見える。うーん、キューティクル!!

鳴海拓志

これからのゲーム業界を背負って立つ男。

Profile
東京大学大学院学際情報学府学際情報学専攻修士課程在学中。専門はバーチャルリアリティ、ゲーム。同大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム修了。GDC2005に日本から最年少で参加。

「東京大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」の講師と生徒の2人が、これからのゲーム作りについて分析する。今回のターゲットはDSだ！

エンターテインメントの潮流とDS

遠藤（以下遠）：とりあえずDS出すか。

鳴海（以下鳴）：私のは初期型です。遠藤さんのはLiteですね。

遠：ボクのファンの多くは、Liteを買って、今まで使ってたDSに『脳トレ』を挿して両親にプレゼントしていると思う。小さくなったのはいいんだが、GBAのカートリッジが出るのは困りものだよ。GBAにGBのソフトを挿すのと同じかっこ悪さだな。DSはもともとGBASPの後継機種として作られたのではなくて、新しい携帯機のコンセプトなんだよ。でも、従来の流れを裏切らないように、GBAソフトも一応刺さるっていう作り方だね。GBAの正統進化はGBミクロだから、DSよりミクロのほうが液晶のクオリティも高い。しかし子どもたちはDSのほうを支持したと。しかし、本当に普及したね。

鳴：DSの普及を実感したのは、実家に帰ったら両親が『脳トレ』や『やわらかあたま塾』をやっていた時ですね。これまでゲームをやらなかった人も手にしているんだなと。

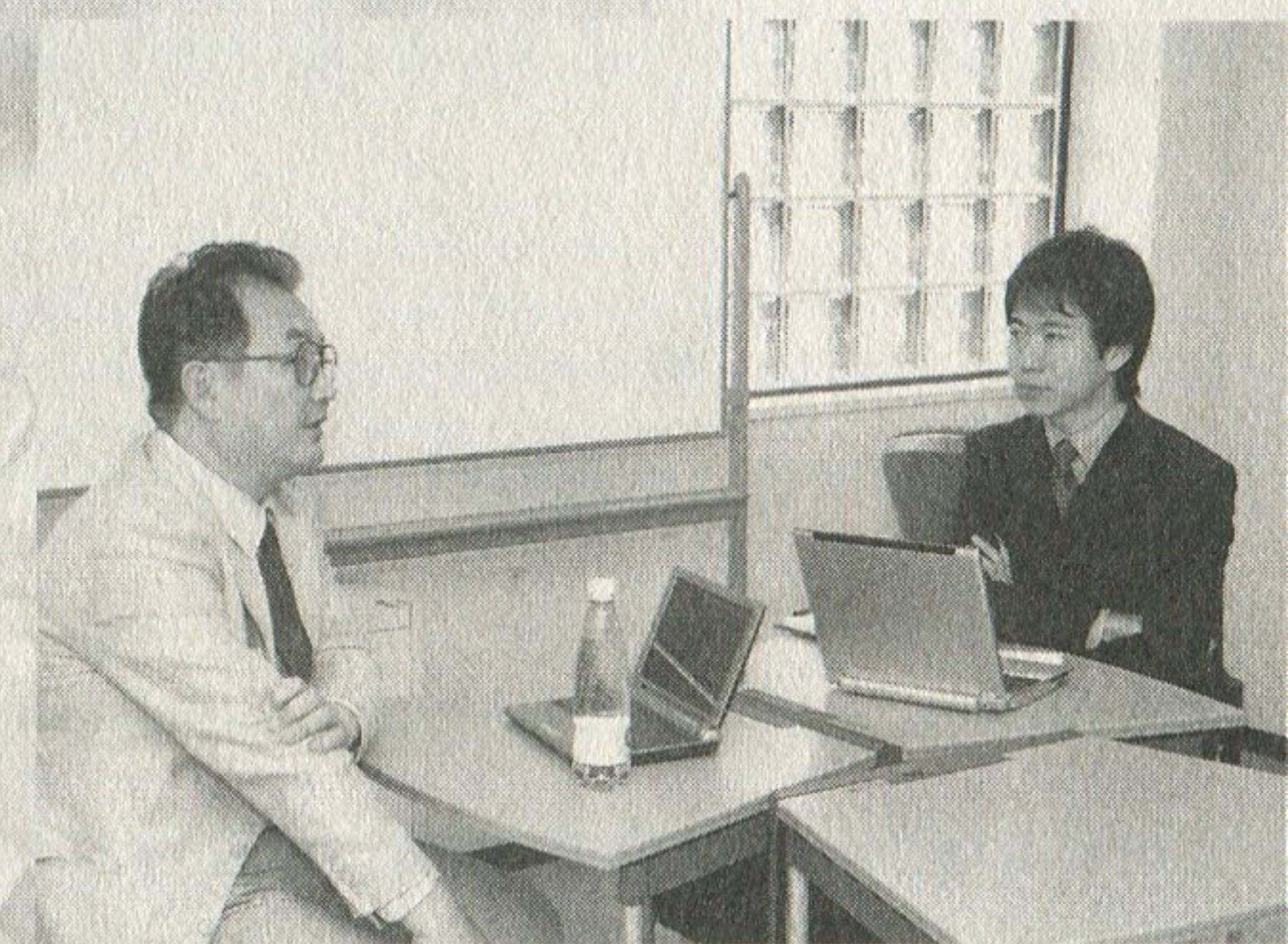
遠：それはすごいね。DSはライトユーザーをきちんと狙えていて、不親切な作りでは絶対駄目とわかっているソフトが売れている。今、一番買ってるのは小学生かな？

鳴：当然小学生がメイン購買層ですが、電車で中高年や女性が使っているのも結構見ます。今までは絶対になかった光景ですよね。

遠：お、言えてる。四十代のおっさんがLiteを買うのに並んでいたり。

鳴：で、そういう人たちは必ず縦持ちなんですよね。「脳トレ」やってるんだなあと。

遠：「縦持ち系」面白いね、作ってみようかな。縦に持って十字キーだけで操作できれば、つり革持ってるし。でも通勤中に遊ぶ人は、自分の価値観でDSを認めてるんだろうか。帰りの電車の中で飲んでるやついるじゃない？　あれ、家に帰る前に、別に飲みたくはないんだけど、仕方なくなって飲んでるんだよね。ゲーム好きならそれと同じ理由で理解できる。でも普通の人はわからん。今、携帯アプリですら7割の人が自宅で寝ながらやるのに、なんでわざわざ通勤中にDSなんだろう。

鳴：価値観の問題ではなくて、すでに生活に溶け込んだんじゃないですか。手帳で予定を確認するとか、文庫本を読むのと同じ感覚でDSを開いている。だから価値観の意識なくDSで遊べると。そういうユーザー感覚の変化と並行して、今、ゲームは二極化していま

超対談。

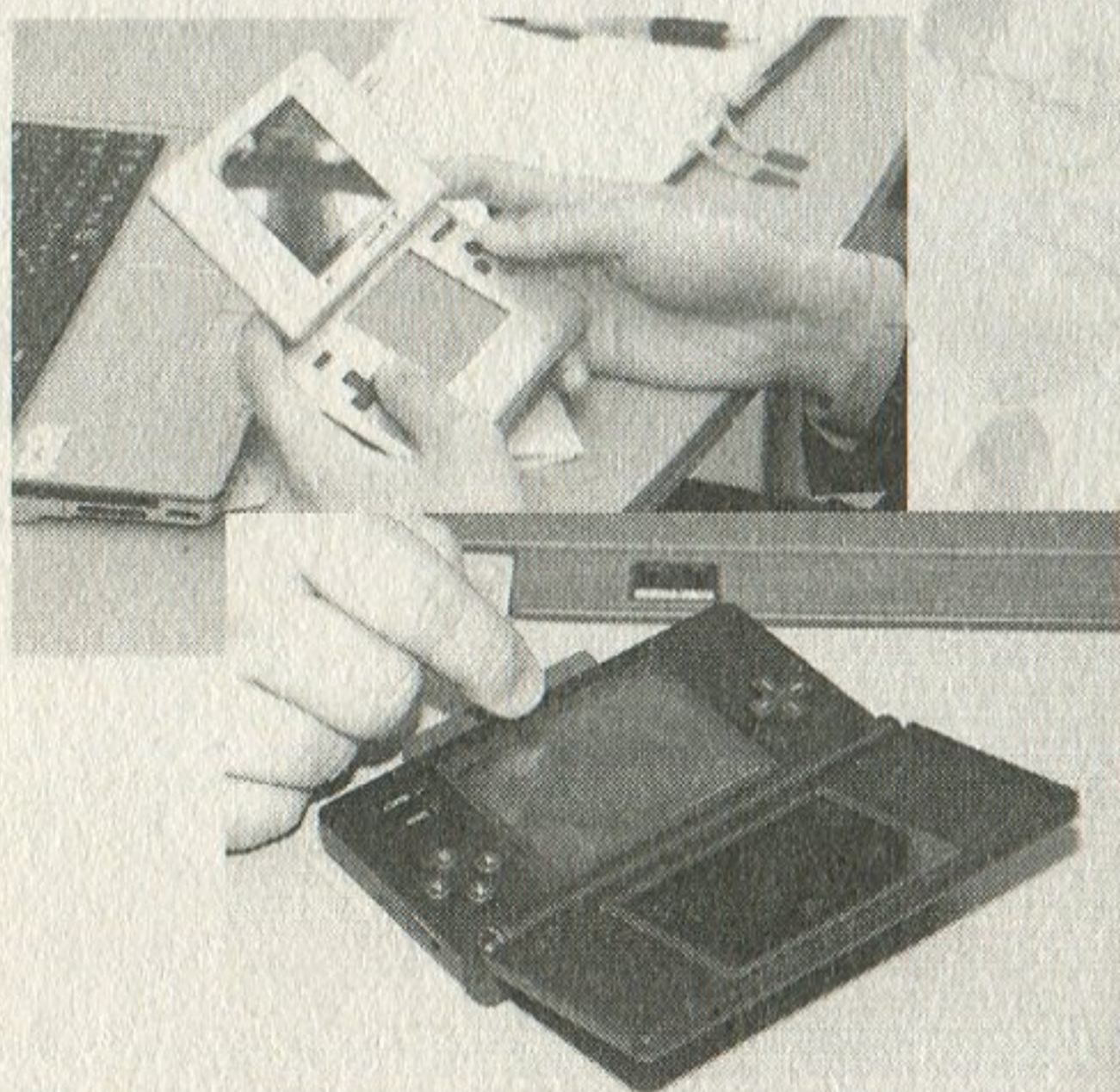
遠藤雅伸

日本ゲーム史上に君臨する「神」。

Profile

24年以上のキャリアを持つゲーム作家。最近は携帯電話アプリゲームのNO.1作家として、ライトユーザー向けのゲームを中心に手がけている。EZweb向けの携帯ミニゲーム公式サイト「ゲームの神様」が絶賛稼働中。

第2回　テーマ

ニンテンドーＤＳ、成功の舞台裏と進化の可能性

すね。ひとつは大作志向で、もうひとつはライト・カジュアル志向。

遠：それはエンタメ系全般に言えるかも。映画も東宝やテレビ局がつかない中規模作品は全滅らしい。

鳴：今は制作費がかさみますから。大作が作れるメーカーは合併統合で減るんでしょうか？

遠：経営基盤の安定を考えるとそういう方向だな。

鳴：好調の単館映画のように、小さな制作費で小さく当てるゲーム会社が増えてもよさそうですね。

遠：D3パブリッシャーみたいにね。DSでも安い制作費でできるソフトあるんじゃない？　ひとり月100万で計算すると、4人で6ヵ月でも2400万かかるから、さすがに1千万程度では作れないが。

鳴：ゲームの方向性とも一致していますし、DSでシンプルシリーズ的なソフトを素早く簡単に作る会社が出るかもしれませんね。

遠：成り立つんじゃない。でもロムは早く作れないから、ソフトはダウンロードできるようになる必要がある。在庫リスクの問題もあるし、今後は絶対ダウンロード課金すべき。それなら個人でも作れるしね。それこそ学生でも作って発表できる。もちろん任天堂が鍵をかける可能性が高いけど。そうしないと売れそうなものって、エロになりかねない。

鳴：やはりエロなんですか（笑）。

遠：ＰＳＰもエロ要素満載だから、ＤＳでもエロ要素が出るでしょ。だから任天堂は自由にやらせないよ。しかしそうなっても、プログラムを書こうって人は減ってんじゃない？　プログラムを始めるきっかけって、ソースの載った雑誌を見て、「打ち込めばタダでゲームができる」みたいなモチベーションがあったよね。そこからだんだん学んでたんで。今そういうきっかけがないのかな？

鳴：最近はおそらくＦＬＡＳＨが入門ですね。手軽に作れて、シンプルでも面白ければ話題になりますし。ＦＬＡＳＨブームとＤＳに向かう潮流は単純さや手軽さという点でリンクしているかも。

遠：面白いとアングラですぐ広まってブームになるしね。「ＶＩＰ★ＳＴＡＲ」とかムーブメントだよね。今あんなことが簡単にできるんだから、今後増えるでしょう。

「VIP★STAR」とは？

2ちゃんねらー、とりわけVIPPERの間ではおなじみのFLASHアニメ。平井某氏そっくりの歌声で歌い上げるkobaryu氏の替え歌をもとに、√えふぇくと氏が作成した

もはやゲームではない

遠：プロデューサーじゃなくて、クリエイター的にはDSを作りたがる。DSをやりたくて転職している人たちも多いね。任天堂系のハード、特にGBA経験者なら問題なく作れるし。

鳴：今までできなかったゲームデザインができる可能性が魅力なんでしょうか？

遠：雰囲気で来ている人も多いんじゃない？ ちゃんとインタフェイスを使いこなせるか謎なんで。たとえば、ペンにこだわってペン以外の入力機能を入れてないゲームもあるわけだが、不親切だよね。既存のゲームをペンでやるとどうか、って考え方のクリエイターはDSでは失敗する。うちの会社だと『スタイルブック』は既存のゲームではない。だからゲームショップじゃ売れていないけど、イトーヨーカ堂やジャスコという『ラブ&ベリー』の本拠地みたいな所では品切れ。そういう客層の違いだとかを見極められる感性のクリエイターはDS向き。でもゲーム好きのクリエイターの中には、昔好きだったゲームのリメイクみたいなのを作りたがるやつがいるんだ。そういう古い感性のやつはDSに来るなって言いたい。

鳴：今のDSの「ライト志向」に近い考え方で、ツール的なソフトが出ていますよね。たとえば『DS楽引辞典』あたりは完全にツールですね。ただ、『えいご漬け』や『脳トレ』は、ツールにゲーム的要素を上手に入れたからこそ、継続的にプレイさせることができたしヒットした。従来とは違う考え方のものに、どうゲーム的な要素を加えて『脳トレ』モデルで次が出せるかが勝負ですね。

遠：うん。ゲームと離れたところから面白い企画が出てくるかも。たとえば一家に一台だったゲーム機が、DSで一人一台になった。今こそ初めて本格的なエデュテイメントができるよ。単に子どもの層を狙うエデュテイメントは親の安心料になって絶対失敗するんだ。だから『脳トレ』のように親から攻めるべきなんだが、それを作りたい人と作れる人は思考が違う。エデュテイメントの企画はきっといろいろ出ている。でも実際作るプログラマーがそれを作りたいかっていったら、嫌なのよ。そういうものを作るためにプログラム覚えたんじゃない、って意識になってろくでもないものができたり。逆にゲームに疎いプログラマーが作るとインタフェイスが悪い。ゲームやる人には「触った感じもっさりすると嫌」って感覚があるじゃん。

鳴：はい。今までのエデュテイメントは体験の気持ちよさみたいな要素が欠けていて、遊ぶ人がいなかったんですよね。

遠：でも、「もっさり感が嫌」って理解できなかったりするよね。特にPC上がりの人は、動きに間違いがなければ、動きの感じの良さより1フレームの描画の綺麗さが大切と思ってたり。ペンでカーソルを動かすときに、追従する動きがタッタッタッタってなるのは嫌で、淀みなく動く感じを大事にしたい。そういう感覚がないとうまくいかないね。

昔好きだったゲームのリメイクみたいなのを作りたがる古い感性のやつはDSに来るなって言いたい
——遠藤

『スタイルブック』とは？

遠藤氏率いるMGSが手がけたDSソフト。女の子向けのポーチ付電子手帳ソフトだ。バンダイより発売。
http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/ds_stylebook/

今後の鍵を握る技術、Wi-Fi

鳴：DSはあのサイズで無線通信ができ、2画面分の情報量が出せて、操作もボタン入力、ペン入力、音声入力とほぼ無敵の仕様なので、たとえばロボット研究者がDSでロボットを操縦したいと考えたりしている。特に、緊迫した状況でも能力を発揮できるよう、直感的な操作が必要とされるレスキューロボットの分野でぜひ使いたいという話もあるんです。

遠：ゲーム機だけどフィールドなんだよね。プリミティブな人間操作感で入力できる。今、漢字認識もいい感じでできるよ。次の『スタイルブック』もPDAで使われているのと同じライブラリで漢字認識ができる。

鳴：漢字なのにスウェーデン人が作っているライブラリですね。

遠：そうそう。タッチパネルは筆圧センサにもなっているから毛筆の感じも出せる。PCのタブレットを使う習字ソフトは、出力が画面で結局「書いてる感」ないじゃない。DSなら書いたすぐ下に字が出るから「書いてる感」がある。漢字検定系ソフトなんかは今までと違って書き取りができるようになったのが面白いから、多分あちこちで今作っているだろうけど、安易なものを作ってもね。既存のソフトをDSの操作系を使うように変えるだけで食えるのはどうせ最初の二人までだし。

鳴：それが出尽くした後どう攻めるかが勝負ですね。

遠：一巡した後を早めに考えたやつが次に勝てる。そのキーワードになるのがWi-Fi。でもWi-Fi開発は相当難しい。それにネットワークは技術者不足。フリーのプログラマーでも月100万稼げるとかなり上級なんだが、Wi-Fi関連のプログラムを書ける人は今なら月150万位になる貴重な人材なわけよ。

鳴：PC系のネットワーク技術者は流れて来ないんですか？

遠：彼らはMMOとか大規模構築をやりたいわけ。DSも十分チャレンジャブルなんだが、割と小規模なんで本筋じゃないと思われてて人が来ない。本気で取り組んでるのは任天堂ぐらい。今後の必須技術なんで、どう人材を確保するかが一番問題だな。

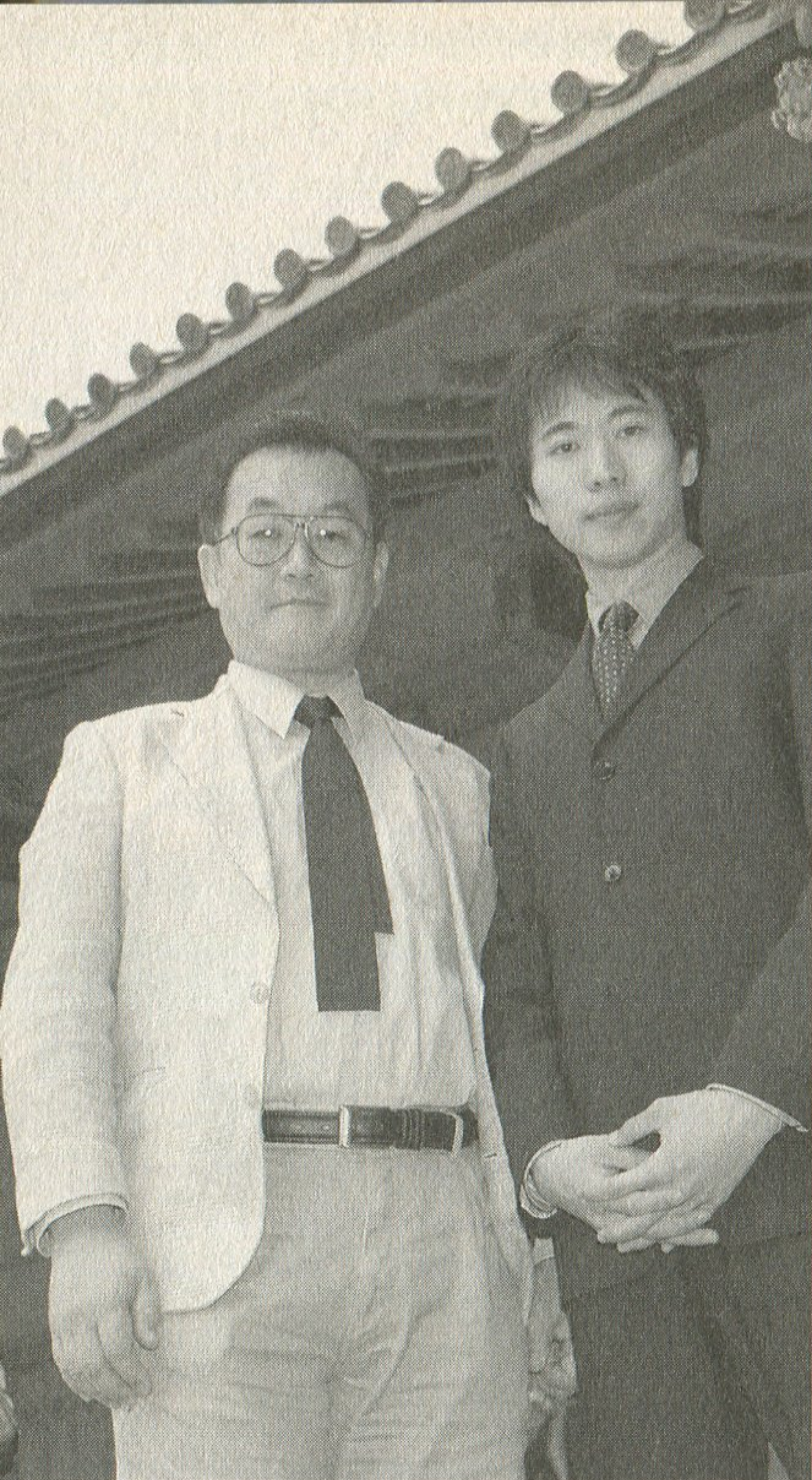
鳴：アドホックあたりはまだ研究でもやられるような部分ですし、人材は限られますね。

> **直感的な操作が必要とされるレスキューロボットの分野でDSをぜひ使いたいという話も**
> ——鳴海

「Wi-Fi」とは？

「ワイファイ」と読む。無線LANの標準規格「IEEE 802.11a/b」に対し、業界団体のWECAが付けた名称。「Wireless Fidelity」の略。DSが対応している「ニンテンドーWi-Fiコネクション」はIEEE802.11b準拠

「アドホック（ネットワーク）」とは？

無線での通信機能を持つ端末たちによって、アクセスポイントを経由せずに成立する、その場限りのネットワークのこと

DSはMOに最適なゲーム機

鳴：Wi-Fiの使われ方として、ひとりでサーバにつなぐより、対面でのプレイなど、ある程度近くの人たちとつなぐ遊び方が本流になっている気がします。

遠：集まって遊ぶパターン多いね。たとえば「どうぶつの森」だと誰かが犠牲になるみたいな遊び方もある。実際は冬でも一人だけ夏に時間を進めて、嵐の日になったらそこに釣りに行く、とか。

鳴：MMOに近いですね。

遠：MMOだよ。あるゲームプロデューサーの所にWi-Fiでつないで遊んでたいら、息子が「僕も行っていい？」って。それで息子が何したかって、ほかに遊びに来ている人たちの周りにがーっと穴掘って、完全にいじめ（笑）。木は切るしなんでも持って行くし要らないものはその辺に捨てる。でもそれを見た人が感動して、「本当に子どもなんだ」って。

鳴：不特定の人とつながっている実感がわいたと。

遠：強固なセキュリティではないけれどもお友達同士とかの安心感が強い。マリオカートより安心して遊べるよね。ボクがマリオカートしていたら、Wi-Fi対戦の相手をのぞいた息子が、「そいつやめたほうがいいよ」って言うんだよ。相手の名前を見た時点で嫌な相手がわかる。

鳴：対戦格闘が衰退した要因にもかぶりますね。

遠：まさにそう。熟練者と初心者のマッチングがうまくいかないから知らない人と遊べない。MMOだとマッチングを人任せにしてるんだよね。結局最大のコンテンツは人間になっている。違う方法で仲を取り持つシステムが組めればねえ。結局出会い系だよな。

鳴：昔のゲーセンでは少しがんばればローカルなヒーローになれた。今は全体がネットワーク化して、誰かが自分より上だという感覚が常にある。「このゲーセンでは自分は結構強い」みたいなゆるゆるした満足感が崩れた。特にMMORPGではそのヒエラルキーが顕著で、しかもそれを覆すのが難しく格差が開くばかり。普通の人には楽しめないのでは。

遠：それでも負けず嫌いが人生を棒にふって時間を費やしているわけ。時間がコントロールできればMMOは決して悪ではない。でもMOで十分だよね。DSはMOにはすごく向いてる。ピクトチャットがMOだったし。うちの会社では発売前にみんなでピクトチャットやった時点でDSやべえよって。普通のソフトじゃ勝てない。

鳴：出た直後はやるソフトがなくてとりあえずピクトチャット、と

Wi-Fiはひとりでサーバにつなぐより、ある程度近くの人とつなぐ遊び方が本流になっている
——鳴海

いう状況でしたからね。
遠：おかげでピクトチャットの技が発達した。前の人の絵につなげて書くのが常識なんだが最後は全部エロ系になる。エロ系で一番の技を教えよう。記号の□■をドラッグ＆ドロップでたくさん貼るとモザイクに見えるんだ。
鳴：思いつかなかった！
遠：ぜひお試しを、ってもうやってる人いないか。でも発売当時はみんなやっていたね。僕はビルの9Fにいて、ピクトチャットを立ち上げると10Fの人がしてたり。9Fと10Fっていう微妙な距離感がすごく不思議な感覚。
鳴：同じビルにいるという薄い関係性がピクトチャットを通して形になるのは、確かに今までにない不思議さです。
遠：子どもは会えばすぐ友達になって遊べるわけだが、同じことが大人もできる状況なんだな。イベントにゲストで行った時も、ステージよりも僕と高橋名人のピクトチャットにお客さんが参加するほうが盛り上がった。ボクがふざけて名前を毛利名人にして。
鳴：高橋名人VS毛利名人で（笑）。
遠：お客さんが、「こんなに面白いのに何でセーブできないの」って。でもDSにはピクトチャットのログを取れるメモリがない。だから無線でピクトチャットと絵がやり取りできてログが残せるPCのソフトを作れば……コレ、今日は言わないつもりだったのに結局言っちゃ駄目じゃん！

子どもはすぐ友達になって遊べるわけだが、同じことが大人でもできる状況に
——遠藤

変デバイスが勝負の決め手!?

鳴：最近京都に時雨殿という『小倉百人一首』をテーマにした展示館ができたのですが、技術面で任天堂が支援していて。先日行ったのですが、本当にすごい。床に液晶ディスプレイが70枚敷き詰められていて、京都の空中写真が映っている。その部屋に入る時に少し改造したDSを一人一台渡されて、床面ディスプレイの上でタッチパネルを操作すると、空中写真を拡大できたり、観光名所の解説が読める。ほかにも床面ディスプレイとDSを使ったカルタ大会があったり、壁に書かれた百人一首に近づくとDSが歌を読み上げて解説してくれたり、かなり力の入った施設でした。
遠：すごい、やるね。PS3やXBOX360は関係ないんだよね。張り合うんじゃなくて独自路線なんで。今度行ってみよう。
鳴：DSに位置センサーを埋めたりだいぶ改造してあるので、普通のDSでそういう遊びがすぐできるわけではないですけれど。
遠：GBA側のスロットにデバイスをつなげばセンサーを埋めなくても近いことができるよね。任天堂、このスロットを残したのはさすがだよ。DSでも変なデバイスで勝負できる。GBの魚群探知機はスゴいと思ったもの。デバイスがいろいろ出てきて使い勝手がよければみんな使うわけで。それが世の中に受け入れられて、そのセンサーならあれもこれも、って出てくる安易な企画が終わった、次のがいいんだよね。
鳴：DS自体も「DSで何ができるか」って段階ですからね。安易にできることが出尽くした後の進化の鍵が、Wi-Fiと追加デバイスかもしれませんね。

Gamer's life vol. 2

ゲーマーからゲーム業界に入る人々はどんな人生を歩んできたのか。「プロ・プレイヤー」松井悠が聞く「Gamer's life」

text by 松井 悠

株式会社グルーブシンク代表取締役。ライター、MC、番組パーソナリティなど「ゲーム」をキーワードにさまざまなジャンルで活動する「プロ・プレイヤー」。日本における「プロゲーマー」の可能性を模索中。XboxLiveクラン、「teamStrayDogs」のリーダーでもある。

河合 隆史

早稲田大学 大学院国際情報通信研究科

（かわいたかし）

1969年7月17日生まれ

早稲田大学 大学院国際情報通信研究科・助教授、博士（人間科学）。1993年 早稲田大学 人間科学部 卒業、1998年 早稲田大学 大学院人間科学研究科博士後期課程 修了後、同大学 人間科学部・助手、同大学 国際情報通信研究センター・専任講師を経て、2002年より現職、現在に至る。立体映像やバーチャルリアリティの制作・応用・評価に関する研究に従事。人間科学の視点から、人に優しい先端メディアコンテンツの発展・普及に取り組んでいる。著書に、「次世代メディアクリエータ入門1 立体映像表現」（カットシステム）など。

今回は「ゲームの学術的な研究」の若手研究者である、早稲田大学助教授の河合隆史氏にお話を伺った。氏はナムコとの共同研究である「ゲームの処方箋」プロジェクトを手がけるほか、「3D酔い」や「立体視」など、「先端メディアと人間工学」をキーワードにさまざまな研究を行っている。

ゲームを「研究」するきっかけ

松井　まず、先生についてお伺いさせていただきたいのですが。

河合　僕は「人間工学」という学問が専門です。これは、「人とモノとの関係」を工学的に考えるという学問で、人が使う「モノ」を、いかに安全かつ快適、あるいは効率的にしていくか、評価したりデザインするのが基本です。

僕の場合は現実の物体ではなくて、もっとバーチャルなもの、各種映像情報メディアやデジタルコンテンツといった「仮想のモノ」と人との関係をテーマにしています。具体的には、立体映像やバーチャルリアリティ、ウェアラブルコンピュータやゲームソフトなどが対象です。大学時代に人間工学の研究室に入って、立体映像の与える生体影響やリラクセーションへの応用などに取り組んだ後、ゲームの与える生体影響に関する研究をGTVの渡辺浩弐さんらとやっていました。

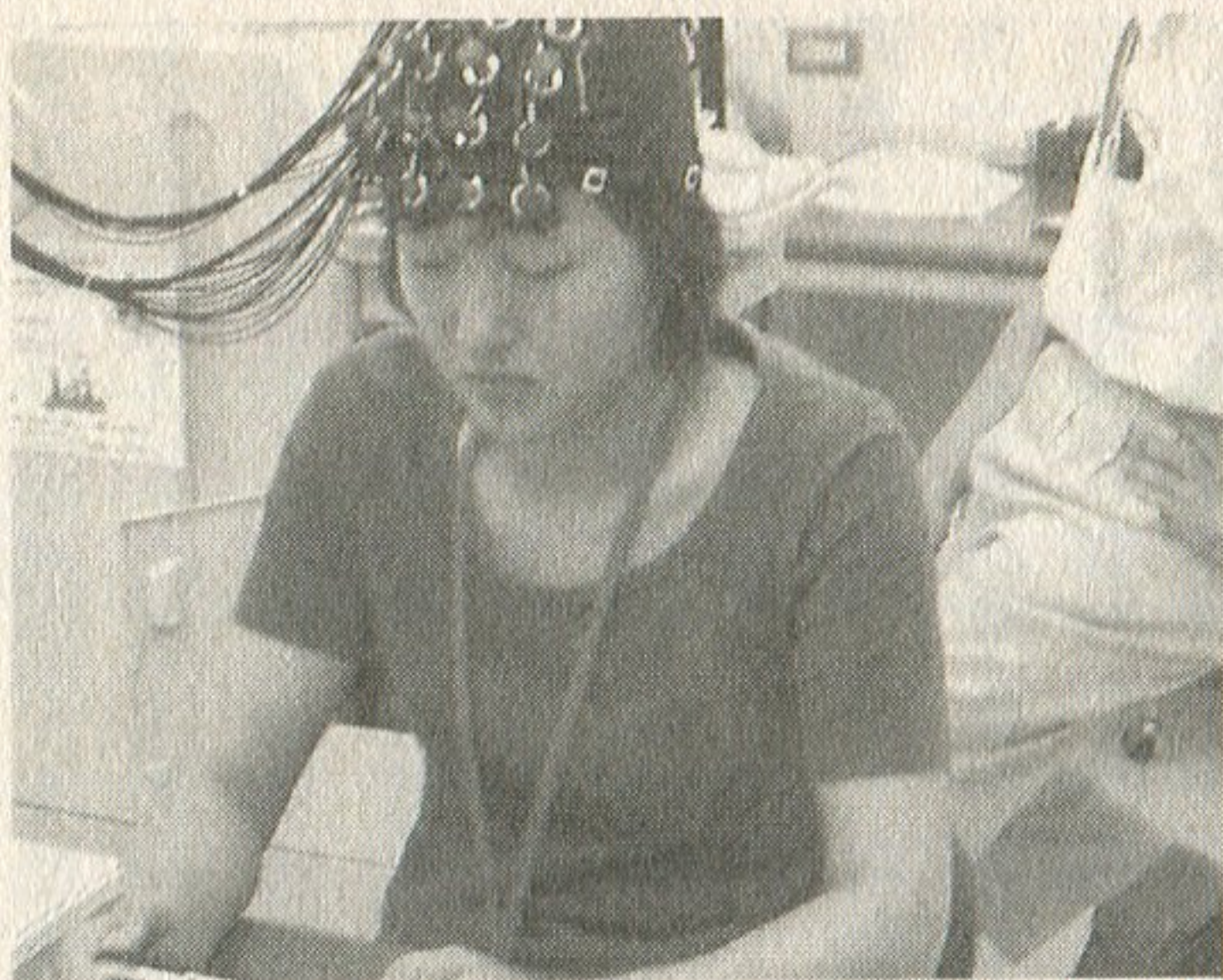
松井　TVゲームがかなりお好きだった、ということですが。

河合　僕の高校時代が80年代半ばで、その頃のナムコさんのゲームには、かなり影響を受けました。『ゼビウス』や『ギャプラス』をはじめ、いろいろなゲームを夢中になってプレイしていましたね。それから、大学時代はあまり遊んでいなかったのですが、大学院に入った頃からまたハマるようになって。その頃は格闘ゲームに興味がありました。

なぜかというと、バーチャルリアリティやサイバースペースという観点から見るとゲームは非常に高度なことをやっているんです。いわゆる自分の分身、アバターを使って仮想空間の中で格闘技の試

合をやっているわけですから。特に興味があったのは特徴的な手触り感というか身体感覚で、その辺りを科学的に評価できないかなと考えていました。

松井　一番プレイをされたゲームというのは？

河合　『ストリートファイターⅡ』でしょうか。あれに関しては趣味と研究が完全に融合してしまっていたので、ちょっとやり過ぎていたかもしれません(笑)。リリースされた90年代の前半は、特にコンシューマ向けハードの進化に伴って、ゲームの中でもいろいろな可能性が出てきた時期だったんですね。そういう意味では、あの時期にハマりこんでいたのは研究者としては良かったように思います。

ゲーム関連の実験風景。PSPをプレイしている被験者の脳活動を計測している

松井　実体験として「ゲームをプレイしていた期間がある」ということですね。

河合　そうですね、やり過ぎは良くないというのも、実体験としてあったりもします(笑)。ゲームをやり過ぎたことによる生活習慣や社会活動への影響というネガティブな部分で(笑)。

松井　そこまで格闘ゲームにハマった理由というのは？

河合　もちろん単純に「面白い」というのもありますが、「キーとボタンを使ってキャラクターの体が動かせる」ということ。中でも一番興味があったのは、いわゆる「必殺技」を入力する際の手の動きと、キャラクターの身体の動きのマッピングですね。たとえば「波動拳」だと少ししゃがんでから手を前へ突き出すというキャラクターの動きに対して、下から進行方向へ動かすというプレイヤーの入力動作が自然に感じられる。そういった身体性のあるインターフェースが前提となった、対戦格闘ゲームにとても引かれました。

目指すは「ゲームのソムリエ」

松井　現在「ゲームの処方箋」プロジェクトを進められていますが、これはどういったきっかけで？

河合　早稲田大学のプロジェクト研究所のひとつに、テレビ番組やゲームソフトの子どもへの影響について研究する「子どもメディア研究所（所長：坂井滋和教授）」があり、僕も所属しています。そこへナムコさんが、50周年記念事業の一環として産学連携による研究をやりたいと相談に来られ、そのときに僕が提案したのが今回のプロジェクトなんです。

　個人的な話で恐縮なんですが、忙しくてゲームがほとんどできない時期があって。ちょっと落ち着いたときに「何かゲームをやりたいな」と思ったんですが、種類が多すぎるし、どんなものかやってみないとわからないものも多い。結局知っているゲームの続編とか、ある程度内容が想像できるものを買っちゃう。

　なので、ワイン選びにおけるソムリエみたいな存在、その時々の気分や心理状態に応じて最適なゲームを推薦してくれるシステムがあるといいな、と思ったのが最初の発想なんです。「この気分の時にこのゲームをやるとこうなりますよ」という機能性、比較的短時間のプレイでも、プレイヤーの属性や状態とゲームソフトの組み合わせによって、ある程度、特定の心理反応が起こり得るのではないかという考えがあって、そういった反応を人間工学的なアプローチによって評価できないかなと。それが「ゲームの処方箋」のきっかけですね。

松井　それは、長時間プレイするものではなく、気軽に遊ぶものですか？

河合　そうです。ここでは、因果関係がわかりやすい、「短期的かつ直接的な影響」を対象としています。プレイ前に測定を行って、

プレイ後に再度測定すると変化が生じている。その間はゲームをしただけですから、その変化はゲームによる影響だと言えます。

松井　最近のゲームも二極化していますね。長時間遊ぶものと、短時間でプレイするものと。

河合　ええ。ただ、ゲームを長時間やるというのは問題があると思うんですね。一日一時間くらいが上限じゃないかと。それ以上は……やはり、やる事がほかにもいろいろあるでしょうから。そういうことを考えたときに、ミニゲームの心理効果、ないしは機能性というものを、科学的に検証してみるというのは意味があるんじゃないのかなと。

『パックマン』はなぜ、『パックマン』なのか そして、将来の目標

松井　それでは、具体的にどのような研究をされているんですか？

河合　PSPを対象としたプレイ前後の気分やストレス状態の変化、プレイ中の情動反応……これらを質問紙や各種機器を使って測定し、ゲームをプレイしているとき、あるいはプレイヤーが上達したときにどう変わっていくのか、と。ここでは、初めてプレイしたときのデータを取って、その後、上達したときのデータを比べてどう変化するのかという「習熟による効果」も見ています。

　その中で、いくつかの傾向があるのですが、それらに対してわかりやすいネーミングをしてみたいなと思っています。現状では、たとえば「習熟後の疲労感の軽減」であるとか、ベタなラベリングをしていますが、「癒やし」など特定の心理効果に対応した成分表のようなものを作ってみたいですね。

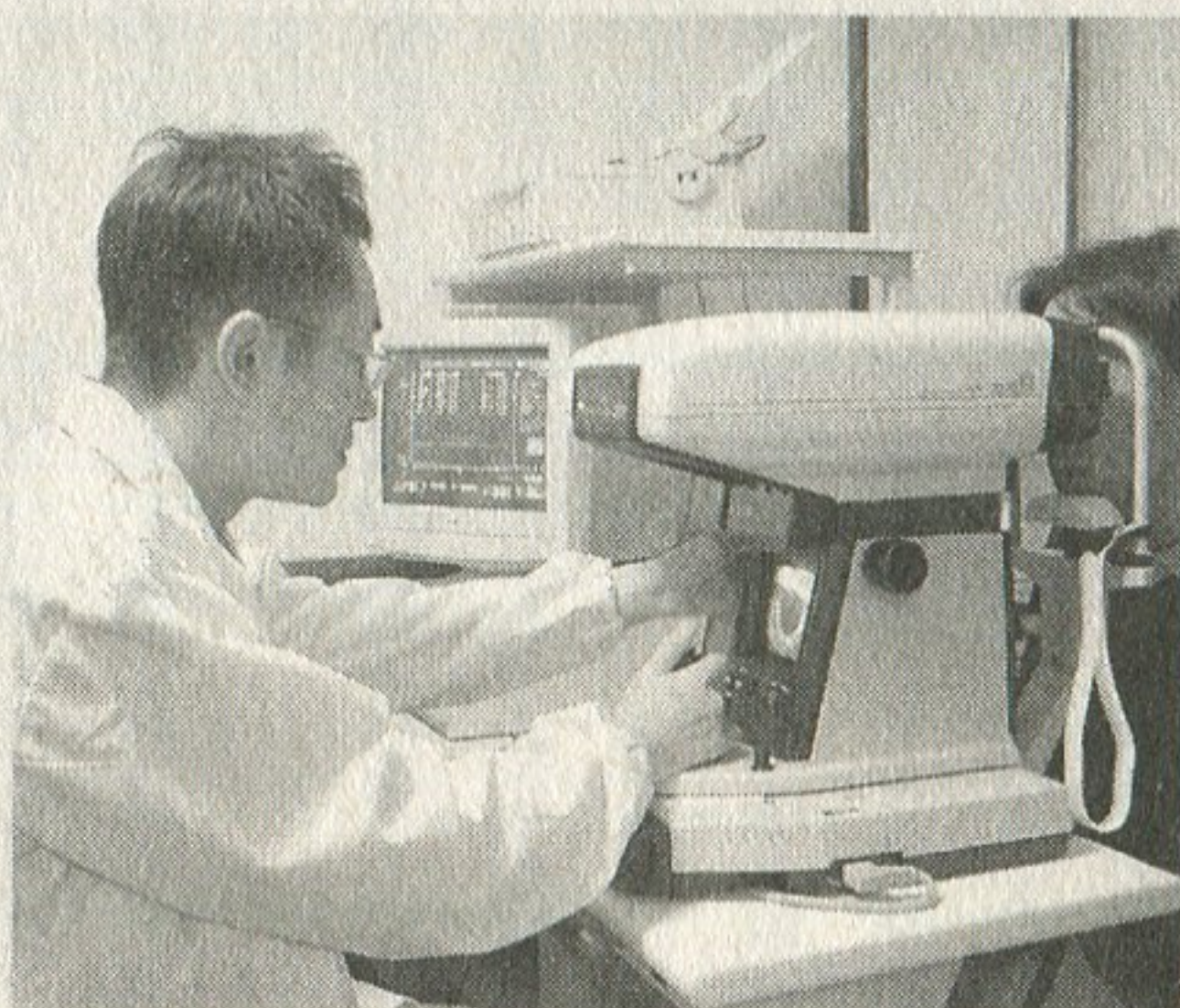
松井　「イライラしているときにはこの一本」みたいな感じですね。

河合　ええ。ほかにもサブテーマがいくつかありまして、たとえば、『パックマン』を対象とした研究があります。これは、東京大学の渡邊克巳先生（先端科学技術研究センター・助教授）と一緒に進めている研究で、『パックマン』はどうして『パックマン』なのだろう、と。『パックマン』は、何も足したり引いたりしてはいけないゲームと言われています。ゲームのインタラクションにかかるチューニングが、最高に良い状態であると。これを少し速くしたり、遅くしたりしてみたとき……つまり、インタラクションを変えたときにどのような変化があるのか。「速度感」や「面白さ」といった観点から分析したときに、本当にベストだろうか、とかですね。

　実験ではナムコさんにカスタマイズ可能な『パックマン』を作っていただいて、プレイヤーとギャラリーの心理反応を同時に測定しました。オリジナルとスピードを変えた条件で、プレイヤーとギャラリーで、どう速度感に違いがあるのか、面白さにどう違いが出るのかを検討した結果、『パックマン』は非常に良いバランスで作られているということが判明しました。

松井　それは、被験者の方たちが『パックマン』はこういうものだ」という先入観があった、というわけではないんですか？

河合　いや、面白さの観点では個人差はあるものの、むしろ少し速い条件で評価が高くなる傾向にありました。ただ、「つまらない」という判断が、プレイヤーとギャラリーが共通して最も少なかったのが、デフォルトの速度なんです。これは、熟練したプレイヤーたちに、何度も繰り返し試行してもらった大量のデータを解析することで、わかってきたことなんですね。「ゲームの処方箋」についての詳細な報告は、今年の7月にシンポジウムを予定していますので、ぜひ多くの方々にご参加頂きたいと思っています。

松井　こういった「研究」という

眼精疲労の評価風景。過日、筆者も計測していただいたところ、乱視気味とのこと……

と、お金と時間がかかりそうだ、という印象があるんですが……。

河合　みなさんが思っておられるよりは、かからないですね。大学の研究ですから、民間の研究機関に委託するよりもコストパフォーマンスは良いと思います。産学連携の流れがゲームにも出てくると、いろいろな意味で「いいモノ」ができるのではないでしょうか。

ただ、ゲームソフトの評価をご依頼されるときに、すでに完成したものを持ってこられても、あまり意味がないので、そこはご留意いただきたいですね。まだカスタマイズするような余地がある時期ならば評価の意味もあるのですが、「完成したので、このゲームの安全性を証明してください」といわれても、正直なところ困ってしまいますから(笑)。

松井　将来的にゲームを作ってみたい、ということですが、それはどういったものなのでしょうか?

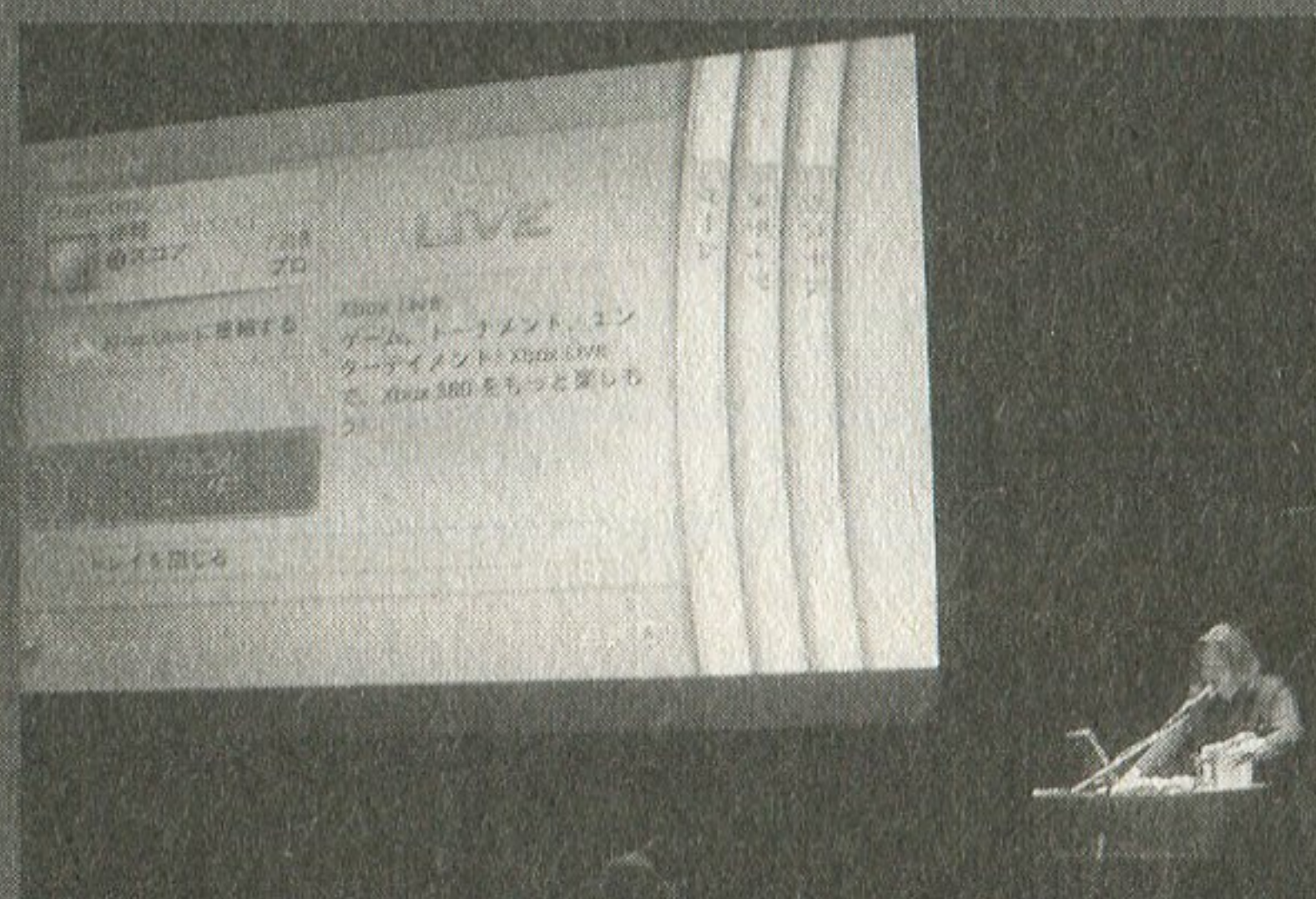
河合　ひとつは立体映像を使ったゲームですね。それも家で遊べるような。立体映像は、まだまだ普及してないですが、表現などコンテンツとしての可能性も未開拓な状況なので何か面白いことができないか、と。ただ、考え方として、面白いゲームを立体化すると、もっと面白くなるんじゃないかというような安直なものではダメですね。むしろ立体視や空間的な表現が必然的なゲームというものを作ってみたいというのは、昔からの願望としてあります。

もうひとつは、やはり「ゲームの処方箋」で取り組んでいるような、プレイヤーへの心理効果などの機能を持ったコンテンツや、その科学的な作り方に挑戦したいですね。それから少し先の話としては、「脳を鍛える」というよりは、脳の特性を利用した新たな表現や体験に興味があります。一種の錯覚みたいなものといいますか、単純に呈示された刺激をそのまま受容するのではなくて、そこに人の特性が加わって初めて成立するよう体験を、コンテンツとしてとらえて表現してみたいと思っています。

松井悠の「Gamer's life」

河合氏は、秋葉原駅前に建設されたUDXビルの4F「先端ナレッジフィールド」の産官学連携による研究プロジェクトのプロデューサーでもある。現在、私は同施設のゲームプロジェクトのプロデューサーを担当させていただいている。シアター、レストラン、教育・研究施設のある場所で、ゲーム事業をどのように展開していくのか、なかなかやりがいのある仕事である。

現在、施設内にあるレストラン「東京フードシアター5+1」で毎週金曜日夜に「Aマークプロジェクト　ゲーマーズラウンジ」と銘打ってゲームに関連するありとあらゆる人々が集うラウンジイベントを開催している。入場は無料なので、興味のある人は一度遊びに来てみてほしい。「ゲームの処方箋」のシンポジウムも、施設内のシアターで行うそうだ。

過日、浦和美園にオープンしたテーマーパーク「マリオファクトリー」に行ってきた。キャラクターに「マリオ」を起用している理由がどこにあるのかはわからないが、ゲームフロアの売上はかなり良さそう。日本最大級のジャスコの中にあるゲームセンターと考えれば、当たり前の話か。ただ、ざっと見たところ危険対策がかなりゆるい印象を受けた。大きな事故が起きなければよいのだが。

UDXの「アキバ3Dシアター」で開催したイベントの様子。大画面でゲームを見るのはかなり楽しい

（写真提供：テクノブラッド）

ゲームサウンドクリエイター＆踊るキーボーディストのせわしない日々

Sugiyama Offline

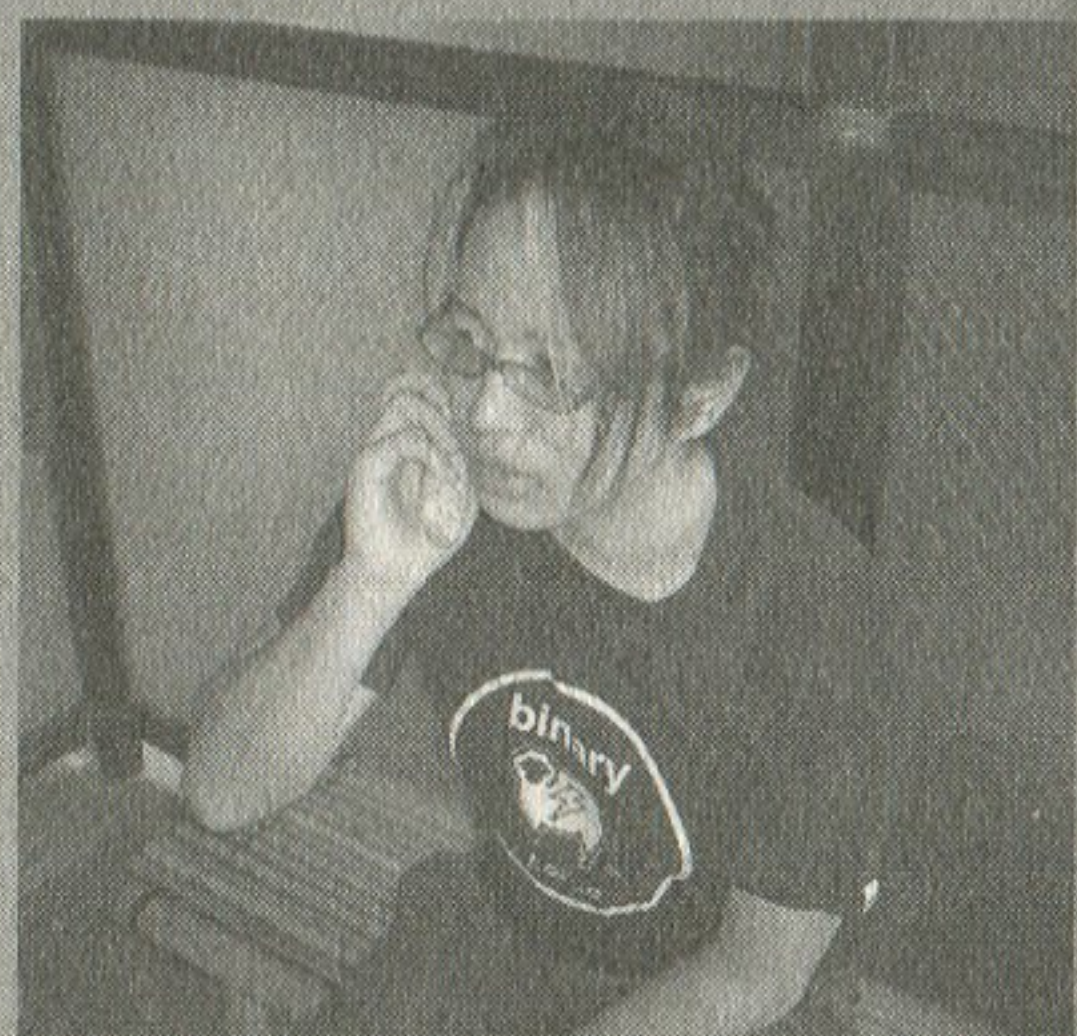
スギヤマ！オフライン

2曲目

日本イチ落ち着きのないミュージシャンのスギヤマ！が、同業の友人のところへ突撃インタビュー！

「Sugiyama Online」http://www.fiberjelly.com/

他のサウンド屋さんはどんな感じなんでしょ？

バビコーン！ 今月もナンだカンだでてんてこ舞いのスギヤマ！です。前号のゲーム批評では僕自身の今までの仕事歴や思い出なんかをズラ～っと紹介したんですが、原稿を書いているうちに、ふと「そういやぁ、僕以外のサウンド屋って普段どんなことやってんだろう……」なんてことが気になってきたのです。そこで、今回はなんと「突撃！ 隣のミュージシャン」という感じで、友達のサウンドクリエイター神前君のスタジオにお邪魔し、サウンドの仕事についていろいろきいてみるコトにしました！

「もしもしー、神前君？ ……というワケでお邪魔してもいい？」と早速TEL。どうやらOKを頂けたもよう

元ナムコの神前君のスタジオに突撃だー!!

というワケで、自分の会社から電車に揺られるコト30分ばかり。最近会社を辞めて独立したばかりの神前君のプライベートスタジオに到着。んー、ココかー。地下なんだ、ふーむ。ピンポーン……ってインターホンがないぞ!? なんだかココは何かの秘密基地っぽいぜ。あ、怪しいぞ……。

神前（**以下神**）「お、スギヤマ！君、久しぶりー」

スギヤマ！（**以下ス**）「おっ、久しぶり！ なんか雰囲気のいいスタジオだねー。機材もいっぱいあって……って、あれ？ 何か微妙に変わったモノが……」

神「ふっふっふ！ どうぞ～」

ス「あれ？ あれれ!?」

神前氏のプライベートスタジオの玄関にて。そこには豪華な装飾品や、なぜか公衆電話まで……。ここは一体？

神前 暁（SATORU KOSAKI）の基本スペック

職業：作編曲家
所属：(有)モナカ

誕生日：1974年9月16日
血液型：O型
出身地：大阪府
身長：170cm

良く行く街：
代官山（タテマエ用）川崎（本命）
良く行く板：ニュー速

好きなミュージシャン：
Plus-Tech Squeeze Box
菅野よう子

最近購入したCD：
HAZEL NUTS CHOCOLATE ／ CUTE
Bertrand Burgalat ／ THE SSSOUND OF MMMUSIC

●音楽年表
3歳…ピアノを弾き始める
小学生時代…南野陽子とバロック音楽に出会う
中学1年…ブラスバンド部に入部
大学1年…作曲を始める
1999年…(株)ナムコ入社
2006年…(有)モナカ入社

スギヤマ！プロフィール
杉山圭一／北海道出身。2000年、株式会社セガ入社。現在はセガサミーグループの株式会社ウェーブマスターにて、ゲーム音楽のディレクション、作曲、編集を担当。また、いくつものバンドでキーボード&ダンスを担当。自作のMIDIデバイス、キーボード持ち上げ奏法など数々の伝説を生み出すエンターティナー。

神前 暁のお仕事履歴

■GAME
ことばのパズル　もじぴったん（AC,PS2,GBA）
ことばのパズル　もじぴったん大辞典（PSP）
鉄拳タッグトーナメント（PS2）
鉄拳4（AC,PS2）
鉄拳5（AC,PS2）
鉄拳5DARK RESURRECTION（AC）
鉄拳（パチスロ）
ゆめりあ（PS2）
アイドルマスター（AC）
太鼓の達人　とびっきり！　アニメスペシャル（PS2）
太鼓の達人　わいわいハッピー！　六代目（PS2）
ゼノサーガフリークス（PS2）
R:Racing Evolution（PS2,XB,GC）
スタートリゴン（AC）
アクアラッシュ（AC）
フォトバトール（AC）
Rappelz（PC）
■アニメ
涼宮ハルヒの憂鬱（TV）
MUNTO 時の壁を越えて（OVA）
■CD
endless summer shine / 月刊金のたまご6月号
ユメキラ/月刊金のたまご7月号
noites/DELIGHT in DAYLIGHT
ハンド・メイド・カール・メイド/Swinging Circuit
ハンド・メイド・カール・メイド（BEST☆H!T MIX）/Superb!
tropic of cancer/7090 Audio Machine
Toward a mistake（編曲のみ）/
UNDER DEFEAT -Extended Tracks-
■映画
魔法少女メルル（西田特撮研究所）
怨念戦隊ルサンチマン（京都大学アニメーション同好会）
■イベント
アトラクションBGM（関西電力）
■テレビ
イフネットきんき（NHK大阪）
■トランペット演奏
塊魂（PS2）
みんな大好き塊魂（PS2）
僕の私の塊魂（PS2）
機動戦士ガンダム一年戦争（PS2）
ミスタードリラーグレート（PS2）
太鼓の達人タタコンでドドンがドン（PS2）
ブレイクタウン（XBOX）
クロノアビーチバレー　最強チーム決定戦！（PS）
夢で逢える/河村隆一（CD）
Double Wind/小向美奈子（CD）他

DANZENふたりはむちゃくちゃ似てるし☆

神「そういえばスギヤマ君も学生時代は多重録音のサークルにいたんだよね？」
ス「そうそう、それで2人とも学校での専攻は情報工学で（笑）。それでいてアニメサークルのほうにもかかわっていたりとかね」
神「そして同じ時期にゲームサウンドの仕事に就いて。結構似てるんだよねー、経歴が」
ス「うん。最初に出会ったのがナノサウンズ（ナムコのサウンドチームスタッフが自主制作しているレーベル）のコンピレーションCDに参加した時だったんだけど、その時俺航空電子ってバンドに参加しててさ」
神「航空電子メンバーの中に、僕のきっちょん時代の先輩がいて、あ～僕知ってます！　って（笑）」
ス「逆に羨ましいのは、俺ブラバンの経験はなくって、アンサンブル的な発想を必要とする時には今でもその場で勉強しながら、っていう感じなんだよ」
神「なるほどねーそこら辺は違うわけだ」

神前 暁が語る ナムコ時代の思い出

●もじぴったん
ナムコに入社して初めて、作曲からディレクションに至るまですべてを担当させてもらった作品です。ネットオークションでおもちゃのキーボードを買い集めては使いまくったりして、サウンド的にも好き放題やっちゃいました。

●太鼓の達人・アニメスペシャル
いわゆるアニメソングだけじゃなくて、オリジナルの新曲を水木一郎さんや堀江美津子さんなど有名アニソン歌手の方々に歌ってもらいました。でも事務所交渉から作曲・録音も含めて、制作期間が2ヵ月…マジきつかった！

●鉄拳
ゲーム性を重視してノリのいい楽曲にするか、世界観を重視して雰囲気のある楽曲するか、すごく悩みつつ試行錯誤をしたのですが、良い経験だった思います。最終的にはいわゆる「ゲーム音楽」的な着地点が一番しっくりきましたね。

●ゆめりあ
楽曲に自分らしさが微塵もない（笑）という意味ではかなり異色だと思うんだけど、担当して作ったすべての曲が「習作」という感じで、その時に得られた音楽的な蓄積や実験的精神がその後の作品に非常に活かされていますね。

神前 暁が語る ゲーム業界以外での音楽活動

●吉田音楽製作所（1994～1998年）
大学時代に参加してた音楽サークルが「吉田音楽製作所」（通称きっちょん）っていうトコロなんだけど、オリジナル至上主義で「コピーバンドなんか認めないぜ！」というノリで。それまではブラバン活動がメインだったんだけど、生まれて初めて作曲をするきっかけになりましたね。学園祭で、全裸にネクタイでバンド演奏をしたことも（笑）。後述する幼虫社もここでやってたユニットで、ちょっと前衛的な音楽が多かったなぁ……と思います。

●幼虫社（1994～1998年）
前述の大学のサークル時代に参加していた、今でも京都を拠点に活動中のユニットです。確か1曲提供したのかな？
http://www.larvahouse.com/

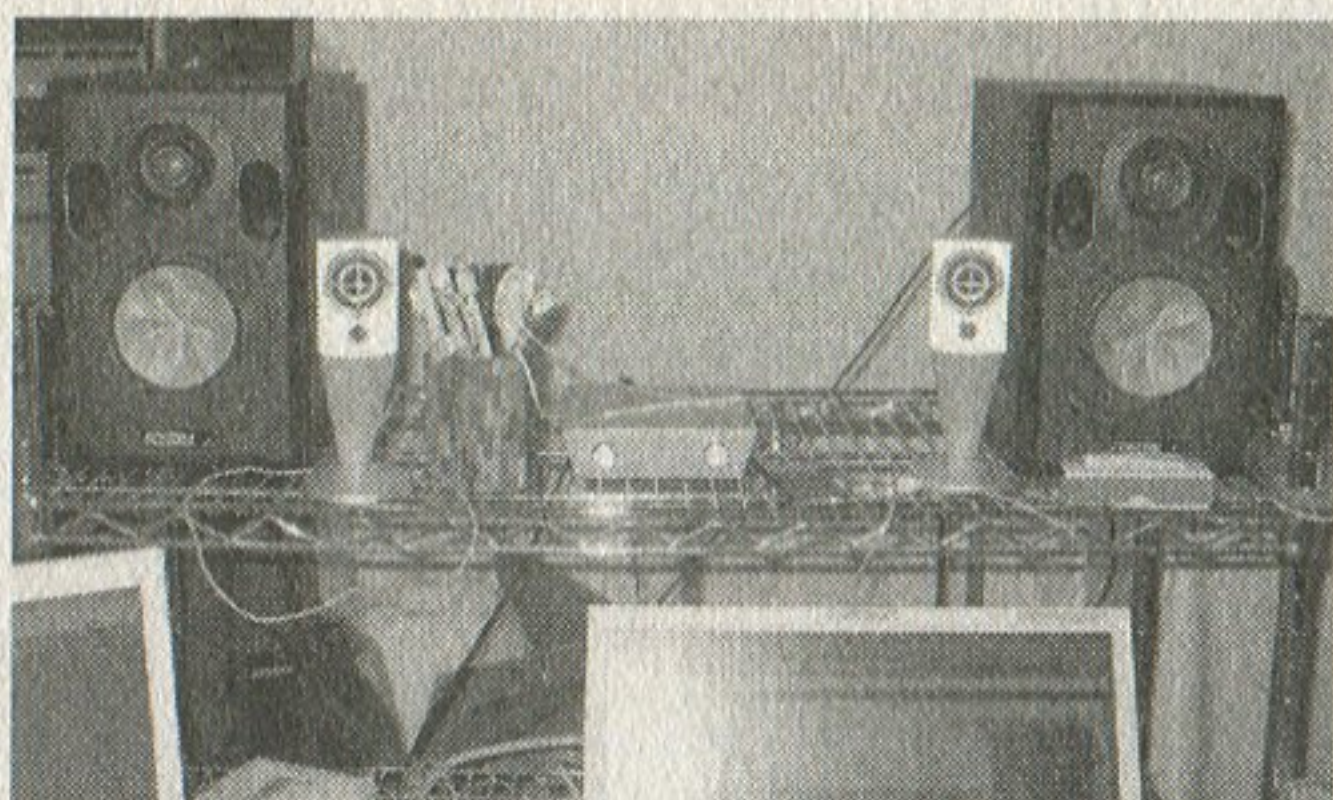
●怨念戦隊ルサンチマン（1997年）
大学のアニメーションサークルが作った実写特撮映画で、音楽を担当しているほかに「コムーロ大帝」っていう役で出演しています（笑）。実はこの時の監督が「涼宮ハルヒの憂鬱」の演出担当で、その縁が今につながってますね。

スギヤマ！ライブ情報
6/17（土）　ケラ&ザ・シンセサイザーズ（http://www.synthesizers.jp/）　会場・渋谷 CLUB QUATTRO、6/18　ヤング100V（http://www.young100v.com/）会場・秋葉原CLUBGOODMAN、7/23　ヤング100V、初のワンマンライブ。会場・新高円寺クラブライナー

ナムコを卒業して今は「モナカ」に所属

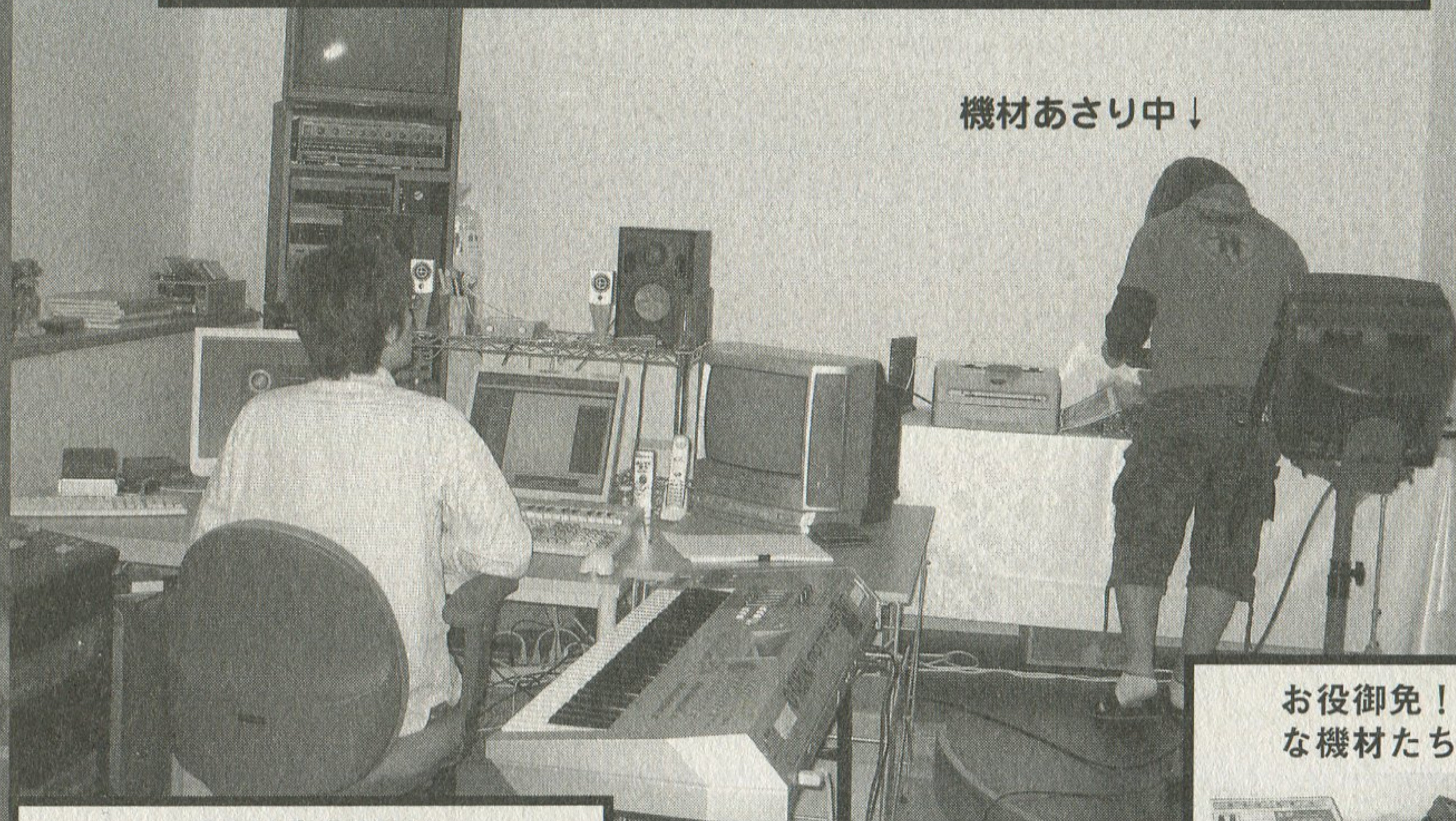
神「ナムコでは足掛け7年くらい仕事してたのかな」
ス「結構永く勤めてたんだねー」
神「うん。それで現在所属しているモナカっていうのは、ナムコ時代の先輩と2人で組んでいる会社なんだよ」

「有限会社モナカ」とは？
業務内容：ゲーム・アニメーション・各種映像用の音楽・効果音制作・歌謡曲の作編曲
http://www.monaca.jp/（まだ何もありません！）

魅惑のスピーカーたち

メインスピーカーはFOSTEXのパワードNF01Aで、サブがSONYのSRS−Z1PC。このSRS、小さいくせして音像がハッキリして本当に便利なんだよね〜。

神前 暁の仕事場を大分析！

そして本邦初公開!? これが神前暁のプライベートスタジオだ！ ……ってあれ。な、何か微妙に変じゃないか？ なんか音楽制作とはちょっと違う機材が混じっ……あれ、あれれ!? 変なモノがあるよ……？

機材あさり中↓

PCは自作派！

ス「自作機はよくわからないよ〜。パスっ！」
担当は「メインマシンはOpteron 244x2+K8T800、メモリはECC Registered のPC3200が2GB、HDDは160Gを2台搭載。気になるサウンドはRME Multiface、M-Audio Delta 44。なにげにMTV1000が（笑）。さすがプロが使用するだけあって、ハイスペック……。他にも2台あるけど、セカンドマシンですらP4の600番台+945ですよ！ っていうか、このページだけ違う雑誌のようだ……」

使用ソフトたくさんっ！

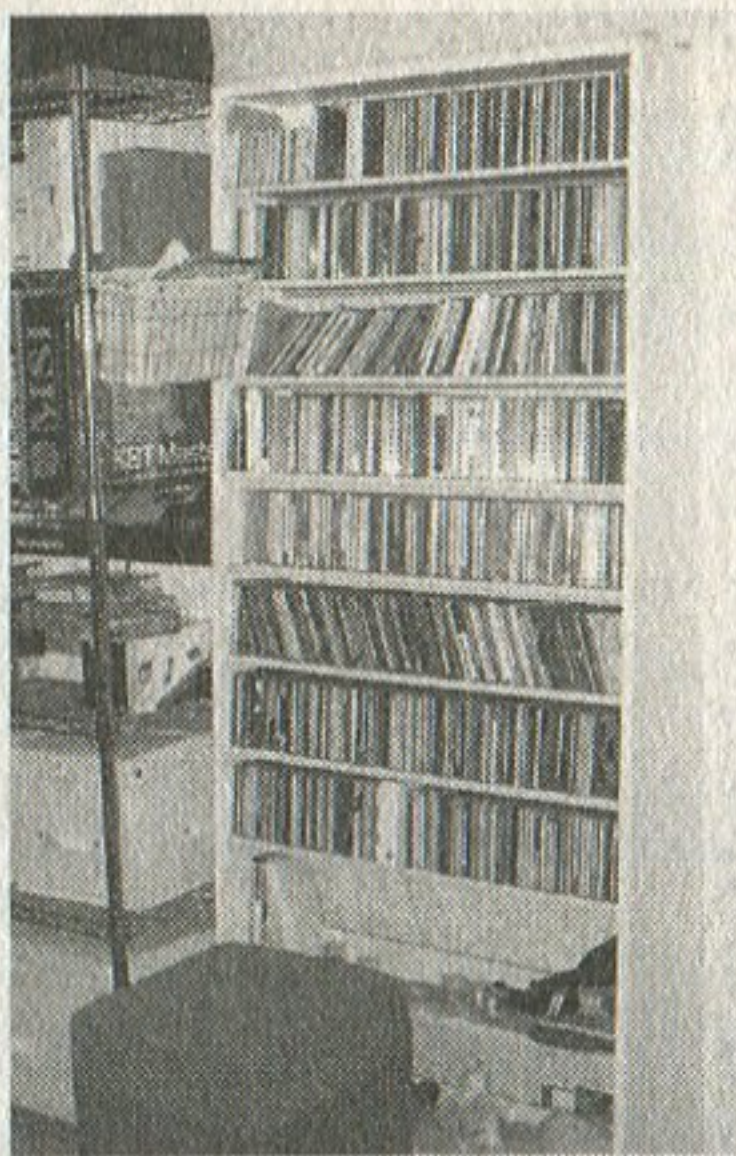
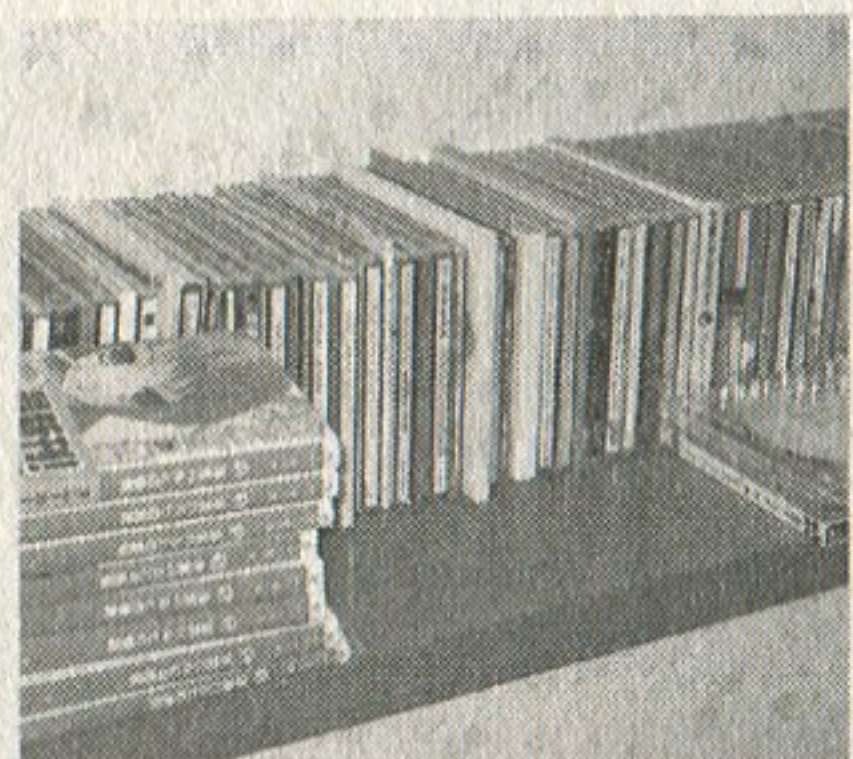
ハードウェアシンセがほとんどと言っていいほど見当たらない神前君のスタジオでは音源はソフトウェアシンセがメイン。CubaseSXを核として、「Native Instruments(Battery,Kontakt,PRO-53など)」、UltimateSoundBank(PlugSoundなど)、GForce(impOSCarなど)など定番ドコロからマニアックなものまで各種押さえてありました。波形編集にはSoundForgeを使用し、スタジオにセッションを持ち込むためにPowerMacG5（Dual-core 2GHz）とProTool sLEのセットも。

お役御免！な機材たち

スタジオの隅には、もじぴったんで使ったと思われるYAMAHAのポータトーンやKORGのELECTRIBE、鍵盤ハーモニカ、使わなくなったミキサーなんかが無造作に置いてあって、チープな楽器の好きなスギヤマ！ にとっては、まさに宝の山状態……。

今月のスギヤマ！
今月は、ケラ＆ザ・シンセサイザーズのニューアルバム作りに追われていたスギヤマ君。レコーディングも佳境にさしかかってきたところで誕生日を迎え、とうとう大台に突入！ でもそれ以前と変わりのないまま、駆け抜けて行きそうです……。

当然CD棚もあさってみた！

左が仕事資料のＣＤ棚で、右側が趣味のＣＤ棚。趣味の棚はポップスからマニアックなものまでズラリと！

コイツらは一体何なんだ!?

管理人さんがナゼか置いていったというカラオケセットやソファ。ってコラ、勝手にくつろぐんじゃないっ！

サウンドクリエイターは夜型人間が多い!?

ということで、今回はサウンドクリエイターの神前君のスタジオにお邪魔していろいろと尋ねてみました。いやぁ、やっぱりいろいろと共通点が多かったなぁ。曲作りをしていると、生活ってどうしても夜型になっちゃったりするもんなんだよね！。うんうん。というコトで神前君、今回は本当にありがとう！　これからもこんな感じでいろんなトコロに突撃取材を敢行できたらと思っています。あんなトコロやこんなトコロ、今から結構楽しみです。自分が（笑）。乞うご期待!!　それでは～。

神前君のコトもいろいろあさってみたよ！

Q1.神前君の一日は？

ス「普段はどんな感じの生活パターン？　やっぱり夜型なの？」
神「んー、うん。まず起きるのが13時くらい（笑）。14時頃にはスタジオに入って、20時頃に遅い昼ご飯…そのまま夜中の2時くらいまでスタジオで仕事して、朝5時くらいにいつも寝てるかな」
ス「あはは！そうなるよねぇ」

Q2.子供の頃の神前君は？

ス「小さい頃ってさ、どんな音楽聴いてたりした？」
神「小学生の時はね、バロック音楽と南野陽子（笑）。なぜか好きだったんだよねー。中学からはブラバン一筋だったけどね」
ス「す、スゴイ小学生だなー。とかいいながら俺も演歌とか聴いてたから人のコトは言えない（笑）」

Q3.神前君の最近の仕事は？

ス「最近はどんな仕事してるの？」
神「今はちょうど放送中の『涼宮ハルヒの憂鬱』の劇伴で忙しいんだよね。それとPSPの鉄拳DARK RESURRECTION（7月発売）のサウンドも担当してて、そっちも佳境かな」
ス「精力的に活躍してるね。俺もハルヒ観てみよっと」

Q4.最後に一言！

ス「最後に、ゲーム批評をご覧の方々に一言どうぞ！」

神「お仕事募集中!!」

ス「わはははは！（笑）」

スギヤマ日記

3月○日　アイマスドラマCDのレコーディング。如月千早役の今井麻美さんと誕生日も血液型も一緒だというコトが判明して、ちょっと盛り上がる。

4月○日　園崎未恵さんライブのマニピュレート。ハプニングありサプライズあり。園崎さん歌うまいよー、あらためて感動！

4月○日　STRUSHのミックスでスタジオにカンヅメ。「ドラゴンボールZのイントロみたいな感じで」っていうキーボードアレンジのオーダーを受けて思わずニヤリ（笑）。わはは。

4月○日　渋谷にて『RULE OF ROSE』の打ち上げ。木村祥朗さんや納口さん、SCEIのビルリッチさんと久しぶりに話した。みんな元気そう。

4月○日　ケラ＆ザ・シンセサイザーズのレコーディング。やっぱCHACOさんFIREさんのリズム隊はうまいなぁ…。

次号予告
日本イチ落ち着きのないミュージシャンだけに、聞くたびに意見が変わっているので予測不可能！　有力候補は、最近スギヤマ君の会社近くに引っ越して来た某ゲームメーカーに突撃！　という案なのですが……。はてさて。

演劇ユニット「Pures」の
旗揚げ公演レビュー
＋
出演者＆スタッフによる
スペシャル座談会

Pures　旗揚げ公演
終わらない僕たちの夜～The spring time of life～
2006/5/3～5/6　場所：新宿シアターモリエール

作：時田貴司(スクウェア・エニックス)
演出：トクナガヒデカツ(X-QUEST)／IKKAN(オフィス★怪人社)
プロデューサー：町田誠也(R:MIX)

西田シャトナー(西田シャトナー演劇研究所)
井上貴子(LLPW)
永澤菜教(賢プロダクション)
谷口賢志(SOS)
原田篤(サードプレース)
小島愛(SOS)
なみえ(ちむりん)
倉田知美(R:MIX)
貴恵

岩崎宇内(WAGE)
槙尾祐介(WAGE)
花見卓哉(レッドキング。)
上杉晋平(レッドキング。)
大西小西(X-QUEST)
馬場巧(まめや別館/ヰタ・マキ)
小澤智弥(SOS)
純(SOS)
松岡夏生(SOS)
岡村真吾(フラッシュアップ)
宇賀神明広
野地春秋

●日替わりゲスト
納谷悟朗(テアトル・エコー)
サンプラザ中野(アミューズ)
堀川りょう(アズリードカンパニー)
ANXRA(イリュージョンプロデューサー)
長田奈麻(ナイロン100℃)
田辺茂範(ロリータ男爵座長)
みとし(レッドキング。)
川内博史(民主党・鹿児島1区衆議院議員)

「Pures」とは？

時田貴司氏（スクウェア・エニックス　プロデューサー）、IKKAN氏（オフィス★怪人社主宰）、トクナガヒデカツ（X-QUEST主宰）、町田誠也（R:MIX主宰）の4人を中心とした青春演劇ユニット。
公式サイト　http://homepage2.nifty.com/pures/
毎週日曜日23：00よりインターネットTV放映中！
http://www.mandarake.co.jp/tv/

観客ひとりひとりが主人公になる……
「終わらない僕たちの夜～The spring time of life～」

昔の恥ずかしいドラマと現代のリアルなドラマ

ここ数年、かつて名作と呼ばれたドラマや映画が数多くリメイクされている。「サインはV」などのスポ根モノから「赤い衝撃」などのメロドラマ、映画では近日公開予定の「日本沈没」と枚挙にいとまがない。

そんな30年近く昔の作品たちが、なぜ今になって注目されたのか？　その答えは実は韓流ブームにある。「冬のソナタ」を代表とする韓流ドラマの作り手の多くは、70年代の日本の物語を参考にしていると言われている。韓流ブームに触発され、「ウケル」と判断された同世代の作品が次々とリメイクされたというのがそのカラクリだ。「かつての名作たち」や韓流ドラマの最大のウリは、ストレートなまでのストーリー性にある。一方、ゲームにとってのストーリーとは、今では欠かせない要素のひとつとなっている。ストーリーを進めていくために、ゲームが存在している場合すらある。そしてそのストーリーの根底にあるのがドラマだ。昨今のハードの持つ高性能な表現力により、下手をするとテレビや映画よりも、プレイヤーがスムーズかつディープに感情移入できることもあるはずだ。

かつてはハードの制約により不可能であったり、泣く泣く削らざ

喫茶店でのシーン。
喫茶店のママ「緑山君は、このあいだの青いジュースがいいのよね」　緑山「え、ああ、はい。ポーションでお願いいたします」

るをえなかったストーリー性を限界までゲームに練り込み、よりドラマチックに作り上げてきた先駆けのひとりが、まさに今回紹介する演劇ユニット「Pures」を立ち上げた時田貴司氏である。氏はゲームよりも先に演劇に携わっていたということもあり、今までに手がけたゲームの中に、いわゆる演劇的技法……場面転換の際のリズムや、視点の切り替えなどを盛り込んだ演出が多々見受けられる。無論、そこにドラマを盛り込ませることにも手を抜いていない。
　さて、そんな氏が演劇やお笑い、ゲーム業界の人間を巻き込んで、一体どのような作品を作り上げたのか？　その辺りを詳しく掘り下げていきたい。

夜の部のゲストで出演した納谷悟朗氏。なんと、おなじみの銭形警部の声でも演じてくれたのだ

どこまで耐えられるか？ 顔から火が出る青春活劇

　そもそもは中心となる4人が「自分の劇団じゃ上演できない芝居をやろう」と集まったのが始まりだそうで、その周りを固める豪華メンバー陣は、学校の演劇部バリのノリで集まっていったようだ。音楽陣には時田氏の仕事仲間であるゲーム音楽クリエイターが多く参加している。実際、ここまで多種多様なフィールドからメンバーを集めることは容易でなく、まとめることも相当難しかったはずだ。それにもかかわらず公演を無事終えられたのは、「Pures」がまさに勢いを武器とする「演劇部」であったからであろう。
　物語の舞台は、とある地方都市にある「若葉第二高校」。転校生・部活・修学旅行・文化祭といった学園モノの舞台に必要な要素がこれでもかとばかりに盛り込まれており、黄川田（町田誠也）、青木（トクナガヒデカツ）、赤井（IKKAN）、緑山（時田貴司）の4人を中心に、右へ左へと大騒ぎしながら物語は進められていく。4人だけではない。周りを固める役者陣も、それぞれストーリーを背負っている。観客がそれぞれの役に対しどのような感情を持ち、そして自分を投影するかは観客の自由だ。しかし、そこには確かに僕らの過ごしてきた青春時代が存在した。ひょっとすると、舞台上に再現された教室に観客自身のための席が、居場所が用意されているのでは……そんな錯覚すら覚えてしまった。
　そんな学生時代が「あだち充的手法」でさらに恥ずかしく表現されていく。「朝倉南」的優等生、美少女転校生、過剰に絡んでくる不良、助けに入る停学明けのひねくれた無口なヒーロー、ボールが見えなくなるまで走り続けた部活、すれ違う恋心、意味もなくテンションが上がる修学旅行……。「パンドラの箱」のような存在になってしまった青春時代。そんな恥ずかしい過去を「いい大人たち」になってからのぞき込まれているかのような、そんな気恥ずかしさ満点の青春活劇だ。「これでもか！　これでもか！」とキズをえぐるように、ハイスピードで物語は展開されていく。それはあたかも1日が24時間では足りなかった学生時代を表しているかのようなスピード感であった。そしてその勢いのまま、登場人物たちの感情がぶつかり合い、交差しながらやがて一丸となって文化祭に向かっていく。その勢いに乗り、観客は照れくささをみじんも感じることなく大団円へと引き込まれていくのであった。
　一見、一線を画しているように感じる「演劇」と「ゲーム」。だが、両者は物語という主題により緩やかにリンクしている。そして、表現力が増せば増すほどに、そのリンクは強くなっていくのだ。ただひとつ違うことは、演劇は「セーブをすることができないたった1回限りの物語である」ということだ。機会があったら軽い気持ちで劇場に足を運んでみることをお薦めする。

「Pures」のTOP4(-1)＋音楽部による
スペシャル座談会

「終わらない僕たちの夜」は まだ終わらない！

「終わらない僕たちの夜〜The spring time of life〜」の公演を終えたばかりの5月某日、青春演劇ユニット「Pures」の主要メンバー＆音楽部に、今回の公演を振り返ってもらうべく集合して頂いた。演劇ユニットとはいえ、集まって頂いた6人中4人がゲーム業界人という濃い顔ぶれだけに、興味深い話がたくさん聞けそうです。

協力・ASIAN PALM 神楽坂店　03-5225-2070

断りもなく時田さんの『LIVE A LIVE』を原作にした芝居やっていたのがすべての始まり　——町田

IKKAN「……純愛」一同「それはやらねえ！」

——まずは4人のなれ初めをお聞かせください。

町田誠也（以下、町） 僕、R:MIXという劇団で時田さんの『LIVE A LIVE』を原作にした芝居やってて。断りなく（笑）。それがたまたま怪人社の打ち上げの場で時田さんと会って。もう、すごく緊張しますよね（笑）。パクッた側としては「パクりました」って謝るしかないじゃないですか（笑）。それで「出会ったんだし何かやらなきゃダメだろう！」って後日メール出して。正直アイディアがなかったんで、それを考えつきそうなIKKANさんと、IKKANさんの友達のトクナガさんも混ぜちゃいましょうって、4人で中野に集まったんですよ。みんな不安になりながら（笑）。

時田貴司（以下、時） 魚民だか和民だかでね（笑）。

町　4つの団体で絶対やらないことをやりましょう、って話してたんですけど、アイディアがどれも「それはうちならやる」って。そんなときIKKANさんが「純愛」って言った瞬間に「それはやらねえ！」ってみんな一斉に（笑）。

——やりたくなかったんですか？

時　でもそれは照れ隠しで、やらないだけだからさ。

町　いい大人が照れて「純愛って……」みたいな。30すぎた大人が普通4人集まって純愛なんて言わないですよ（笑）。

時　「俺昔こんな恥ずかしいアプローチした」って話になって。トクナガさんは毎回似顔絵書いたりとか、盛り上がっちゃって。

町　そういう話が盛り上がってじゃあ作ろうって話になって、3日後の11月23日に公式発表しましょうと。その時点で劇場も日時も何も決まってなくてただ「Pures」発表（笑）。

——演劇に興味のなさそうな方も観に来られたそうですが。

時　ゲームファンの人が3回も観に来てくれました。演劇の面白い

参加メンバー紹介

主要メンバーチーム。右から時田貴司氏、町田誠也氏、トクナガヒデカツ氏。残念ながらIKKAN氏は欠席

音楽部。右から谷岡久美氏（スクウェア・エニックス）、下村陽子氏、伊藤賢治氏。岡宮道生氏も残念ながら欠席。この6人の他に、宣伝美術＆「先輩マネージャー」担当の内田真里苗氏も参加

ところはライブであって、その場でお客さんと作る空間みたいなのがある。お客さんによっても芝居の出来が違ってきますね。

町　夜のほうが笑いが多い。昼のお客さんはエンジンがかかってないというか、笑いに関してハードルが高い。だからこそストーリーをしっかり観てくれていて、役者もそれに影響されますね。

――演技に影響があるということは観客が参加できているということですよね。

時　そこはどんなライブでも一緒だよね。

町　僕と西田シャトナーさんのシーンは台本では2行しかないんですけど、その2行が本番では5分の日もあれば、10分の日もある。

時　5分の日はなかったよ（笑）。

町　お客さんがmixiで「2人の間に長年の呼吸を感じました」って書いてたけど、僕とシャトナーさん今回初めて会ったから！

（笑）

（ここでトクナガヒデカツ氏が遅れて到着）

トクナガヒデカツ（以下、ト）　どうも遅くなりました～。

全員　お疲れさまですー。

ゲーム音楽制作時との違いは……ナシ？

町　「やめろーっ！」ていうセリフ、下村さんの曲がドーンってかかって一気に燃えるんだよ。

下村陽子（以下、下）　トクナガさんに「ドーンで始めてくれ」って言われて、その後良いとも悪いとも言われず、どうなったのかと思ったらそのまま使われてて（笑）。

ト　時間的な問題もあって申し訳なかったです。そんな中でコラボレーションしていく難しさとそれ故に得られるものがあって。もちろん、もっとできたかな、とも。

伊藤賢治（以下、伊）　mixiで「Pures」を知って、何気に「音楽はいかがですか?」と時田さんにいったのが運の尽き（笑）。お互いパロディとコピーのバランスが分かってる分、はずし方も分かるんで面白くできましたが、岡宮さんがそれを見事に打ち破った（笑）。

下　えっと……その曲ギリギリを超えてないか？　みたいな。

町　ド頭のタッ×（某野球マンガ）風とか（笑）。

――音楽部の方々へ。ゲーム音楽制作との違いはありましたか？

伊　時田さんとは何回もやってるんで求めてる物は分かるし、さらにどう持っていくかって部分はお互いの駆け引き次第。そう言う意味では特に意識はしませんでした。

時　テーマソングをみんなで歌ったんですが、前日に電話があって「今日は飲まないで下さい」って。

伊　当然じゃないですか！　見事に打ち破られましたけど（笑）。

時　3杯しか飲まなかったよ！

下　飲んどるがな！（笑）。

――校歌も作っていましたよね。

下　本番はいきなり校歌から始まって、そのことを知らなかったから一緒に観ていた久美ちゃんと一緒に「ぽかーん」って（笑）。

谷岡久美（以下、谷）　今回校歌のピアノ演奏も担当したのですが、稽古場にピアノがあったんでその場で弾いたりしてました。以前から舞台が好きだったんで、稽古場が刺激的で楽しかったですね。

下　弾いてたら怒られたりね。「静かにして！」って。

谷　マングースみたいにピクーッ！ってなってました（笑）

――次回公演に向けて意気込みなどをお願いします。

時　部活動ということで、手伝ってくれる人は大歓迎です。

町　お客様も一緒に舞台を作っていくという点はゲームとは異なりますが、後悔はさせません。ライブの面白さを体感しに来て下さい。

ト　『DQ5』でメディアが広がりましたが、その逆もしかりということをゲーマーに伝えたいです。

text by 450

代替現実ゲームの未来

Alternate Reality Game

「代替現実ゲーム」(ALTERNATE REALITY GAME) とは？

「ＡＲＧ」と略して呼ばれることもある「代替現実ゲーム」—これはＡＲＧを初めて日本に紹介した「Hotwired Japan（http://hotwired.goo.ne.jp/）」による「Alternate Reality Game（もしくはGaming）」の日本語訳だ。

text by がすけつ

なぜうちらはＡＲＧを追いかけているんだろう？

日本で唯一、ＡＲＧに関するニュースを取り上げているゲーム批評ＡＲＧ班。本誌の完全リニューアルにあたり、初代ＡＲＧ担当ライターぱるっち（現在は編集）と、二代目担当ライターがすけつがマイクロマガジン社の秘密の地下室で極秘ミーティングを行っていた。

がすけつ（以下Ｇ） そもそもゲーム批評がＡＲＧに関する情報を扱おうと考えた経緯はどういうものだったんですかね？

ぱるっち（以下Ｐ） 某ＦＭ局から編集部に入った一本の電話がきっかけだったのよ。「代替現実ゲームというのが欧米で流行しているらしく番組で取り上げたいのだけれど、詳しい人はいませんか」って。で、それを受けた編集長が私に「そういうわけで代替現実ゲームについて調べて！　大至急！」って言ってきてさ。ハッタリかましたんだろうね（笑）。具体的には当時停滞中だった「ＡＩ／ＨＡ」と、2ちゃんのクイズ雑学板の有志が仕込み中だった某ＡＲＧを追いかけろといわれていたんだけど、調べているうちにすぐ「あんたがた」に行き着いて、しかもこっちのほうが面白そうじゃんって。そうこうするうちに目の前で「5番煎じ」が始まって、気がついたら24時間体制で板に張りついていたという（笑）。で、「ＡＩ／ＨＡ」と「あんたがた」を仕掛けたのは同一人物らしいというのはすぐわかって、コンタクト取りたいと思ったのね。でもｍｉｘｉのプロフ見たら同業者だしどうなんだろ？　って躊躇していたら、私の後輩のライターが、がすけつ君の友達だと判明して（笑）。

Ｇ で、とりあえずみんなで飲みにでも行く？　みたいな（笑）。そしてＡＲＧのページが僕にバトンタッチされて、最初の一回目の記事が「あんたがた」の仕掛人「あめちゃん」へのインタビュー。そのインタビュアーが「がすけつ」……でも「あめちゃん」と「がすけつ」は同一人物だったと。

国内で唯一盛り上がっているのは「あんたがた」

Ｐ 以降、このページでさまざまなＡＲＧを取り上げてきたけど、いわゆる商業ベースでのＡＲＧが国内で始まる様子が全然ないんだよね。うちらでやろうって動きもあったけど、絶賛頓挫中（笑）。

Ｇ 「赤い鳥」は一応商業ベースですけれどね。ＪＴＢなんかも噛んでるみたいだし。あとは『ＰｅｒｐｌｅｘＣｉｔｙ』なんかは賞金目当てなのかどうか、日本国内にもプレイヤーが存在するって話なんだけれど、そのプレイヤーがどこにいるかがまずわからない。

Ｐ 一方で「あんたがた」はますます勢いにノッていて、ちょうど今「9番煎じ」の「あんたがた第九中学校」が進行中だね。

Ｇ 今回もまたいろんな趣向を盛り込んでいて見ていて楽しい。ひとつ確定的な答えが全然出ない問題があって、それの解答候補が「モルジブ」と「長野」。どんだけ離れてるんだよ（笑）。結局、モルジブに

行ける人もしくはモルジブに住んでいる2ちゃんねらーが出てくるまで保留、という前代未聞の状態のまま4日も5日も放置されてたりして。一方でメインストリームのほうは問題の難易度もほどよい。悩む時間が長いほど解決時のカタルシスは大きくなるのだけれど、あまり難しすぎても飽きられちゃう。そのギリギリのラインをうまく見極めて問題を作っているうえに、ホームページもしっかり作りこまれているし、オマケ要素もそれなりに散りばめられている。

P　飽きて参加者が居なくなるんならともかく、飽きた参加者ってイライラし始めて、荒れる原因になるんだよね（笑）……と、まあそういうわけで、本体のリニューアルにあたって、このコーナーをどうして行くのかという話なんだけど。私としては「あんたがた」や平沢進さんのライブをはじめ、ARG的なものはこのまま継続して取り上げていきたいですー。

G　僕もその想いは一緒なんですよ。ただ、まだ日本におけるARGへのラビットホールが小さすぎるというのもそのとおり、というか、ARGそのものが存在していないという現状はいかんともしがたいところですよね。なので今後は、ビデオゲーム以外のゲームというところに企画の焦点をあてて、ARGはもちろんのこと、PBeMや、その他の非電源系ゲーム、たとえばボードやカード、TRPGといったものも取り上げていきたいなぁと。

P　ビデオゲーム以外のすべてのゲームを取り上げていくのね。大きく出たけど、大丈夫かい？（笑）

G　さて（笑）。次回は、前号の「ゲームライターの生涯」で予告した「シャドウハンターズ」や、アメリカで新発売になったレーザーを使ったチェス「デフレクション」なんかを紹介する予定です。お楽しみに。

「あんたがた」第9弾。中学校の年間行事を模した問題編成で参加者たちをほんろう

今月注目の「現在進行中!!」ARG3選

The Cyphers
http://www.studiocypher.com/

超常現象を調査するチーム"The Cyphers"の一員となって、本部から送られてくる数々のケースブックを解決に導いてゆくアドベンチャータイプのARG。プレイヤーは仮登録と同時にKevinによるトレーニング（チュートリアル問題）を開始。これをクリアすることによって、本編に参加する資格を得ることができる。メインミッションはおおむね月１本ペースで発信。５月は行方不明となった科学者を捜索するミッションが進行した。

edoc
http://www.poorrichardmusic.com/

アダム、マディ、ジェフ、サム、アビィの５人からなるバンド「プア・リチャード」。クールなビジュアルで人気の彼らだったが、１月から２月にかけての全米ツアーの予定が全てキャンセルに。バンドメンバーたちは、果たしてどこに消えてしまったのか？彼らを取り巻く陰謀を、ファン（プレイヤー）たちの手によってひとつずつ暴いていくサスペンスタッチのARG。ラビットホールはバンド公式ホームページの中にある。

Lost Experience
http://www.thehansofoundation.org/

URLを入力してみると、表示されるのは遺伝子研究や動物保護を目的とするHANSO FOUNDATIONのホームページ。ところが、ページを読み進めていくにつれて、カルト宗教にも似た不自然なポイントがいくつか目についてくる。HANSOが目指しているのは世界平和なのか？　それとも世界の破滅なのか？　フラッシュベースで構築された公式サイトは、近未来SF映画に出てくるコンピュータのようななめらかな作りで一見の価値あり。

PBeMとは？
「プレイ・バイ・メール」略で、PBMとも呼ばれる。郵便を使ったゲーム形態で、自分が次のターンで取るアクション内容などを手紙によって他のプレイヤーに通知するのが特徴だ。

なごしぶげいちょう

名越武芸帖

其之三十九 「盛り上がった？ E3」

名越稔洋
株式会社セガ NEソフト研究開発部 R&Dクリエイティブオフィサー。Wii用タイトルを鋭意製作中！

行った・見た・疲れた E3放浪記

これを書いているのがE3から帰ってきた2日後です。で、まだ気持ちがホットなので今回はE3の事を書こうと思います。ちなみに今年のE3は何故か開催が早めでした。例年だとゴールデンウィークが明けて1週間後に出発という感じなのですが、今年はGWのすぐ次の週に開催だったので、GW中に溜まった仕事の整理も出来ないまま出発しなくてはならないわけで、俺同様、日本から行った方々はバタバタして大変だったのではないかとお察しします。事実、日本に帰ってきて溜まった仕事の整理に死にそうになりながらこの原稿を合間に書いていると、来年は是非以前の開催時期に戻して頂きたいと切に願います。

さて、この読者なら当たり前の事かもしれませんが、ちなみにE3とはElectronic Entertainment Expoの略で毎年L.A.で行われる世界最大のゲームショーです。一番人気は任天堂ブースで出展の新ハード、Wii（ウィー）に触るための行列待ち。任天堂ブースは毎年平均して人気が高いのですが、今年は特にスゴかったですね。ざっと行列を数えると百数十名以上！ 俺が見に行った時は係員が「もう並ばないで」と叫んでいました。でもそんな行列を尻目に俺はタイトルを出展している特権でVIPルームにて色んなタイトルを触らせて貰いました。と言っても、既に開発機材は数ヶ月前に頂いていたのでコントローラーやセンサー等の感触は知ってはいましたけどね。でも最初に思ったのは、中身の基本的なアーキテクチャーがゲームキューブと同じと言う事もあって出展タイトル数も多く、しかもどのゲームも完成度は高い印象でした。ユニークなインターフェイスも相まって、すぐに充実した遊びの出来る次世代ハードという意味ではWiiが最も近いハードの印象でした。そしてPS3の置いてあるソニーへ移動。こちらもハードと共にコントローラーが初出展されていて、更に具体的に初めて触れられるということで人気は上々です。売りのひとつであるグラフィックも超きれい。でもゲームプロデューサー的立場で言えば、寒気も出そうな気合いの入った各社のムービーを呆気にとられながら見ていると、今後の制作コスト増の予感にも寒気を感じました。でも一番ビックリしたのは発表された価格。予想はしていたもののやはり標準モデルが499ドルはインパクトあったと思います。ちなみに上位モデルが599ドル。日本での価格は20Gタイプで6万2千790円（税込）と、60Gタイプはオープンプラ

イス。XBOX360が299ドルと399ドルだからひとまわり上と言った感じ。さすがに簡単に手が出しづらい印象かも？　でもPS2の時も高い高いと言われながら最終的には1億台を超えるNO1プラットフォームになったわけで、それを考えると初期価格そのものがそのまま最終的な評価になるとは限らない時代ですからね。現時点では何とも言えないかなぁ……でもPS2の時はビデオからDVDというまさに新しいメディアの変革期で、大衆もそれに大きな興味と期待を持っていて、同時にマトリックスというメガヒット映画タイトルがちょうど良い時期にリリースされた事もあり、インストールを伸ばすために良いニュースがバタバタ繋がったという事実があったわけで、今回も同じような仕掛けがあるのか？　ないのか？　うーん……でも少なくとも初期購入者は間違いなく年齢層は高めでしょうね。そしてXBOX360のマイクロソフトブースへ。毎年E3に来てマイクロソフトブースに来ると毎回感じるのが、旧XBOXの時もそうだったけど、日本の勢いとは裏腹に、北米では人気が本当に高い。事実、売れているし。そして360は開発機材が配布されて時間もある程度経っているので、タイトルもかなり充実している印象です。更に旧ハード同様、ネットサービスのタイトルも充実していますし。

メディアの熱狂とは裏腹に

で、ここまで見ていて感じる事は、3つのハードそれぞれの特長をひとことで言うと、ユニークなインターフェイスで玩具として原点回帰を感じさせるWii。ブルーレイ搭載で家庭内次世代メディアステーションとしてのPS3。ネットワークサービスと美麗グラフィックでゲームハードとしての王道を目指す360、と言ったところでしょうか。こうやって書き連ねると、どれも頼もしい感じです。でも開発者として、やや心配な本音もあります。それは何か？　まずマルチプラットフォームリリースの難しさです。今に始まった事ではありませんが、ゲーム1作あたりの売り上げは年々厳しくなっています。そこで各メーカーが考える色んな施策の一つがマルチプラットフォームリリースです。つまり1つのゲーム作品を3つのハードでリリースすることです。しかしながら、Wiiなんかは特に顕著ですが、いわゆる「そのハードならでは」の特長的な部分を大切にしてゲームを作る、という事を基準に考えた場合、インターフェイスが大きく異なる事で、その一つ一つのハードに対する作り込みに大きく差が出る事が予想され、それは同時に作業工数のUPに繋がる不安を覚えます。もちろんインターフェイスが比較的似ているPS3や360を基準に操作部分を設計して、それをWiiではコントローラーを横持ちにさせて対応させる事だって充分可能なのですが、作り手としてはやはりそのハードの特長を突いてゲームを作りたいですしね。そして個人的な予想ですがWiiは本来任天堂が得意とするマーケット、つまり比較的子供中心の市場に強みを発揮するのではないかと考えます。PS3は価格面から見ても大人が購入するところからスタートしそうです。360も比較的それに近いのですがコアユーザー層が多そうです。つまりハードを持つ人の年齢層の違い、ゲームタイトルに対する興味の種類の違いが大きく分かれそうで、そういう意味でもマルチに受け入れられ

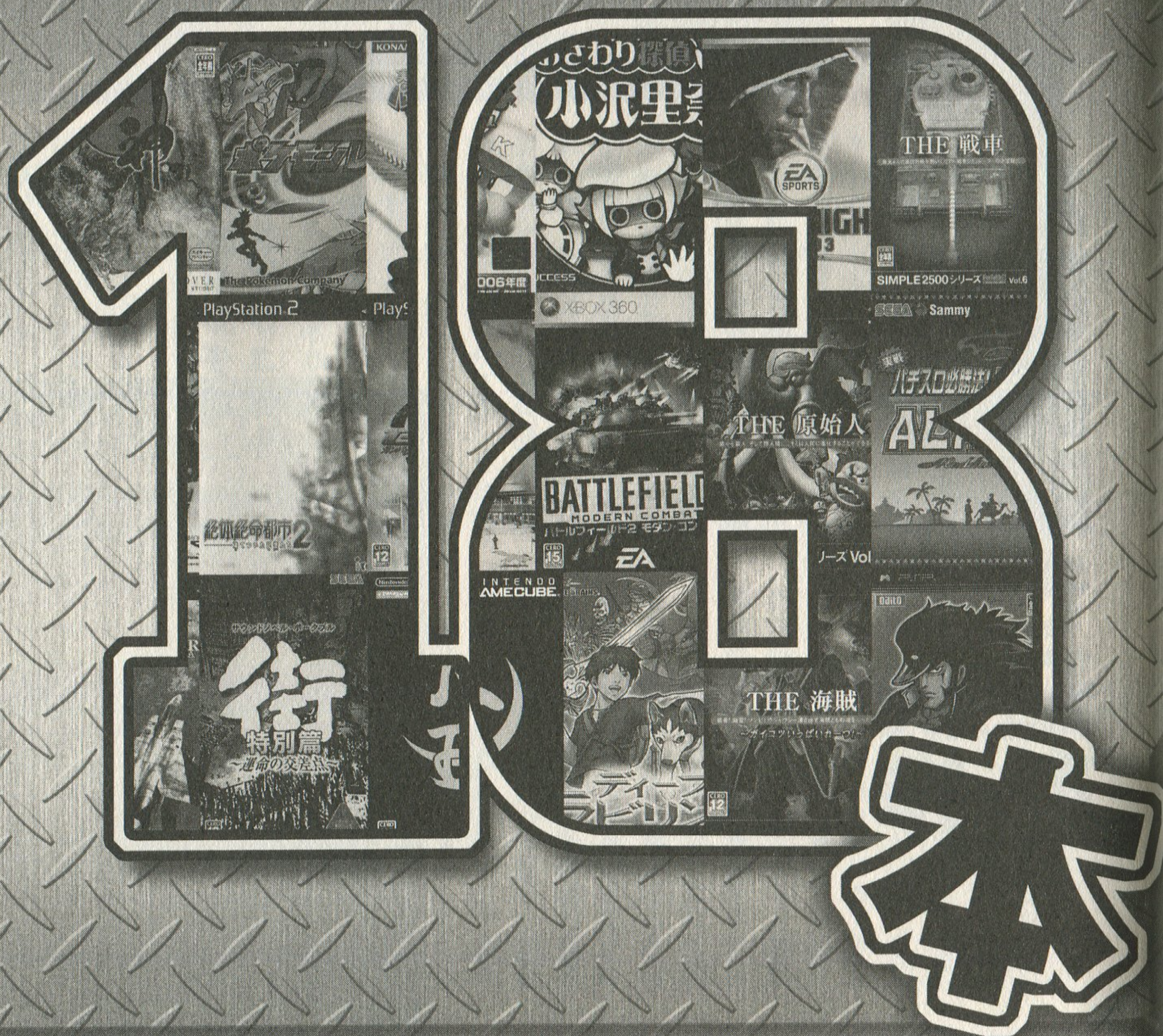
るタイトルを作る事は結構な難題な気もします。更に言えば３６０は、日本は厳しい。北米は売れている、欧州も健闘中、という状況でＷｉｉもＰＳ３も今後のシェアの伸び率は正直言って未知数。しかし値段がある程度高価である印象のあるＰＳ３は大きなきっかけでもない限りはインストールはスロースタートが予想され、この状況下でどのハードを軸に戦略を立てるのか？ をハッキリ決めていく事はとても難しい。これは各社悩んでいるんだろうなぁ……でも眺めている余裕なんてありません。だって技術的に出遅れることは絶対に避けたいのは皆同じですからね。ドラえもんに頼んで2年後の様子でも見に行ければ……真面目にそんな事を言いたくなるのが初日のＥ３の印象でした。で、更にショー全体を２日目、３日目と見ていったのですが「何かピンと来ないなぁ」と感じました。ハードの話はあちこちで花盛りだし会場も人でビッシリ。なのに何でそんな気分になったのか？ と考えた末、出た結論がありました。それは「刺激を受けたコンテンツがない」という結論です。ハードの話題が余りにも多く、その話題自体に押し流されそうになり、自分自身気づくのに時間がかかったのですが、結局ゲームの面白さはコンテンツなわけで、ましてや自分はクリエーターである以上、やはり面白そうなコンテンツが見たい。

アメリカに行くと、必ず買って帰るグミキャンディです

　それは当たり前です。なので俺だけなのかもしれませんが、それを感じられないショーという意味では結構寂しい感覚を覚えました。同時に業界に対する不安も……新聞も雑誌もＷｅｂもＴＶもこぞって今年は「業界始まって以来の盛り上がり」と騒ぎまくりでしたが、よくよく見てみればそれらは皆全てハードの話。すごいゲームが出た!! という触れ込みはまったくと言って良いほど無い。人気シリーズの続編があのハードで！ と言う感じの記事はちょくちょく見ましたけどね。でもそれではユーザーもワクワクしないはずです。

　ゲーム業界の活性化に対して求めた結論のひとつに次世代ハードの展開というのを、この紙面上で書いた事がありましたが、ちょっと甘かったのかもしれませんね……でもそんな事ばかり言ってられません。前向きに行きましょう、前向きに。逆に問題点が具体的に見えてきたのなら、それを前提に戦略を作るまでです。そして頑張ります。次世代機でゲームがこう変わった。ゲームで遊ぶという感覚に新しい風が吹いた。という気持ちにさせるようなゲームを実現するために。何から始めようかな？ 確実な戦略としては、まずドラえもんを手に入れ……ではまた。

ゲームソフト批評

18本

①大神
②Another Century's Episode2
③エースコンバット・ゼロ　ザ・ベルカン・ウォー
④ポケモンレンジャー
⑤絶体絶命都市 2
⑥街　～運命の交差点～特別篇
⑦実況パワフルプロ野球　ポータブル
⑧ガンパレード・オーケストラ　緑の章　～狼と彼の少年～
⑨大玉
⑩おさわり探偵　小沢里奈
⑪バトルフィールド 2　モダン・コンバット
⑫ディープラビリンス
⑬ファイトナイト　ラウンド 3

●SIMPLEシリーズ特集
⑭SIMPLE2500 Vol.6 THE　戦車
⑮SIMPLE2000 Vol.96 THE　海賊 ～ガイコツいっぱいれーつ！～
⑯SIMPLE2000 Vol.99 THE　原始人

●SIMPLE パチンコ・スロット特集
⑰大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍！番長 PORTABLE
⑱実戦パチスロ必勝法! アラジン2エボリューション DS

隅々まで意欲を感じる快作 新風がゲーム界に吹き込む

大神

text by
卯月鮎

プレイ時間
50時間

ジネイチャーアドベンチャー メカプコン 機PS2 ¥7,140円(5%税込)

カプコンから分社化したクローバースタジオの力作『大神』。白い狼を主人公に、さまざまな仕掛けを解いていく和風AVGだ。

水墨画タッチの新鮮なビジュアル

私と『大神』との出会いは今から半年以上も前、体験版がきっかけだった。いつもはキャラクターやシステムをチェックするのだが、『大神』に限っては、その独特なビジュアルをひと目見た瞬間、引き込まれた。墨で引かれた素朴な線に、薄紅や緑の色彩をのせ、渋いながらも華やかな世界を見せる。ビジュアルだけで「面白そう」と思わせる力を『大神』は持っていた。実際に製品版をプレイしても、その引力は変わらない。

主人公の狼・アマテラスが大地を駆ける足元からは、若草が芽吹き、花びらが散る。広々とした神州平原、竹林が続く笹部郷、朱塗りの橋と白壁に囲まれた西安京。どこに行っても印象的な景色と出会う。圧巻は、呪われた大地が浄められ、木や草の絨毯が一気に広がる「大神降ろし」のシーン。キラキラと輝く自然の息吹に鳥肌が立つ。

思えばこれまでTVゲームは、いかにリアルな映像を生み出すかに注力してきた。しかし、今後はリアル以上の"何か"がより一層問われるのではないか。それは美術史と似ている。本物を写し取った写実的なリアリズムがよしとされた時代も確かにあった。だが、印象派以降、束縛から逃れ、キャンバスは自由を得る。ゲームも同様に、向上したハードの力を借りてクリエイター独自の想像世界を表現する場になるだろう。作り手にとってはますますセンスが問われる厳しい時代になりそうだが、ユーザーにとっては楽しみは広がる。『大神』はそうした未来を予感させる一本だ。

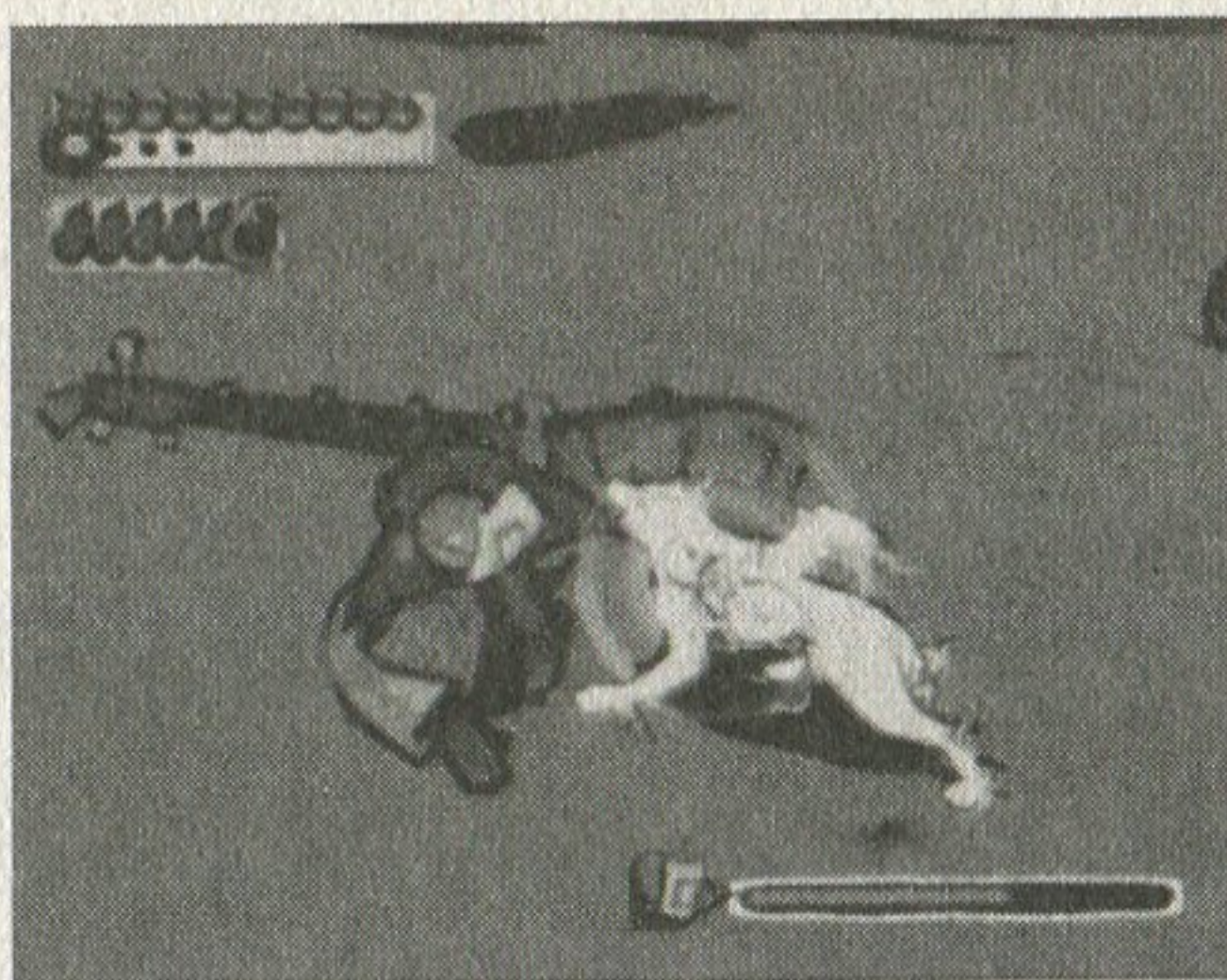
丁寧な作りで誰もが楽しめる良作

ビジュアルに凝った作品の場合、ゲーム部分はイマイチ……、というパターンも多いが、『大神』はどちらも高いレベルに仕上がっている。本作は『ゼルダ』や『moon』風の箱庭AVG。画面上に

筆で人を丸く囲むとなでなでしてくれる。ゴロンと寝たり、穴を掘ったり、アマテラスは犬そのもの

斬新な和のテイストは必見！歴史に残るだろう一本

筆で線を描いて世界に変化をもたらす「筆しらべ」のシステムを使って、謎を解き先に進む。横線を一本引いて大岩を斬り、空に丸を描いて太陽を出現させ昼にする。ヒントも多く、謎解きの難度は低めでわかりやすいのが特徴だ。

戦闘は基本的にシンボルエンカウント方式。結界の中で、天邪鬼、輪入道など和の妖怪たちと戦う。戦闘後にタイムやダメージ量などが評価されるので、突き詰めればやり応えはあるが、単に倒すだけならこちらも難度は低い。焦点はライトユーザーに合わせてあるようだ。といっても、釣りや穴を掘るミニゲーム、指名手配の妖怪狩り、図鑑コンプリート、世界に散らばった「はぐれ珠」探し（これがかなり歯応えあり！）と、コア層向けに遊び込める要素も盛りだくさん。幅広いプレイヤーに楽しんでもらおうというサービス精神にあふれている。

ディレクターは『デビルメイクライ』『ビューティフルジョー』の神谷英樹氏。今回、バトルは軽め

主人公は、白い狼の姿を取る伝説の大神アマテラス。ヤマタノオロチの呪いによって荒廃した自然を復活させるため、旅に出る。

だらしない大剣士スサノオ、英語も使う謎の陰陽師ウシワカ、雀を食おうとする怖い舌切りジジとババと、日本神話やおとぎ話でおなじみの人物がかなり自由なアレンジで登場する。旅のお供は、ノミのように小さな体ながら、女好きで血気盛んなイッスンだ。ラストには各人物の〝人生でなすべきこと〟に焦点が当たり、イッスンやウシワカの存在感も一層増す。

『大神』の公式的なジャンルは〝ネイチャーアドベンチャー〟。その名のとおり、美しい自然を回復させるのは単純に楽しい。枯れ木があれば、つい足を止めて花を咲かせたくなるし、呪われて毒々しい場所には草原を戻したくなる。ただ中盤以降、自然の回復よりも禍いの元凶との対決に軸足が移り、やや和みの要素が薄れてしまう。また、ビジュアルの圧倒的な個性ゆえか、謎解きは新鮮味に欠けるのが少々引っかかるところか。全体的なクオリティの高さから言えば、ささやかな不満にすぎないが。

狼とはいえほとんど犬のアマテラスが見せるトボけたしぐさに、犬好きも虜にする『大神』。確実に今年度を代表する作品の、ビジュアルの力を感じてほしい。

これが筆しらべだ！

①枯れ木に丸を描こう

火、水、風、雷などを操れる筆しらべがあるが、よく使うのはこの「桜花ー花咲」。枯れ木を見つけたら、すかさず筆で丸を描く

②桜花の術で桜が満開！

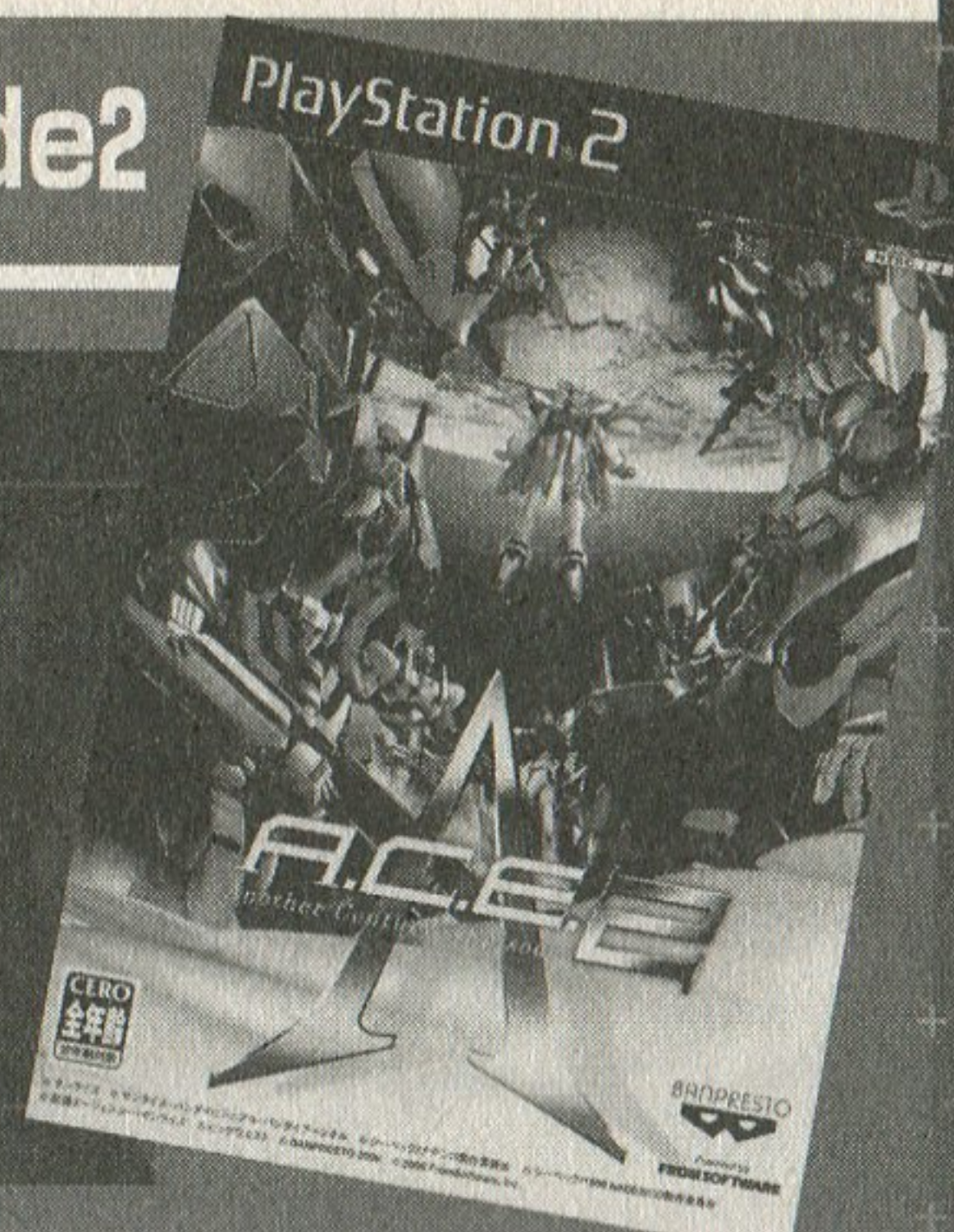
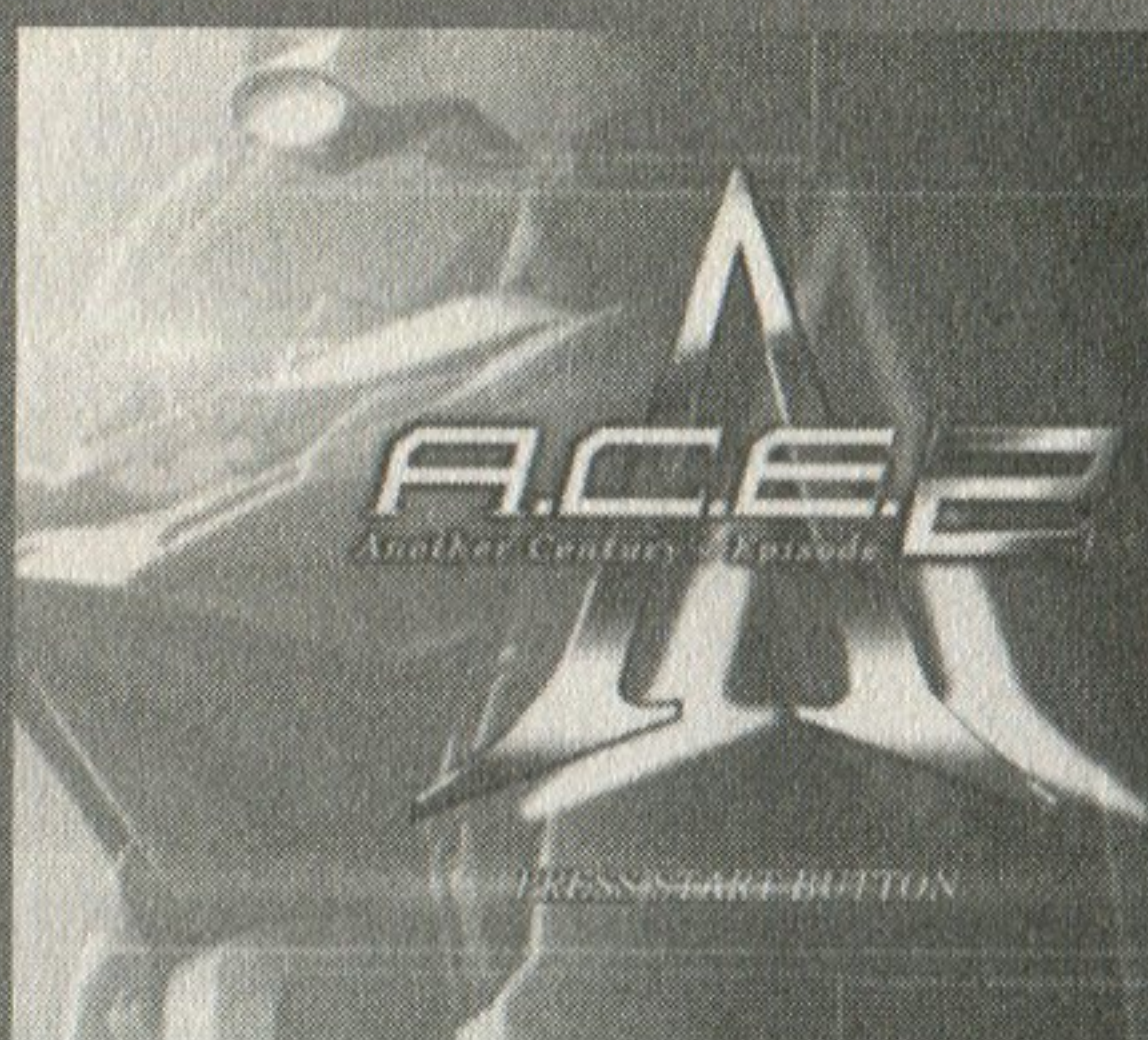
すると、あっという間に桜がポンと咲く。花を咲かせるなどいいことをすると「幸玉」がもらえて、パワーアップに使える

Another Century's Episode2

さらに進化した超スピードアクション 鎧袖一触とはこのことか！

text by
多根清史

プレイ時間
35時間

ジエース・ロボットアクション メバンプレスト 機PS2 ¥7,329円（5％税込）

「鈍重なスーパーロボット」という固定観念を打ち破った、爽快感あふれるアクションゲーム。前作よりも操作性が向上し、より「エースパイロット」らしい戦い方ができる。

気分は有名ロボットのエースパイロット

スーパーロボット（以下スパロボ）のファンであることと、アクションゲーム好きであることは両立がたやすそうで、実は成り立ちにくい。カプコン開発のガンダムゲーム『連邦VSジオン』も彗星のように前触れなく現れたようで、永年の格闘ゲームにおいて積み重ねたノウハウを注ぎ込み、モビルスーツ（ガンダム世界のロボット）を格闘キャラに〝見立てる〟ことで成功を見た。つまり、別のゲームの骨組みがあり、そこにスパロボを〝押し着せ〟なくては、面白いゲームは望めなかったのだ。

なぜか。スパロボは「マジンガーZ」から最近の「エウレカセブン」（以下、固有名詞がたくさん出ますが、説明が煩雑なので「ググって」ください）まで、「強いロボット」以外は共通部分が少ない。2次元のドットか『スーパーロボット大戦』のようなシミュレーションならば「将棋のコマ」と割りきれるが、空間の中で機体を操作する3Dアクションゲームではごまかしが利かない。何らかの中核となる先行ゲームが必要だったが、長らく得られなかった。

そこに、日本を代表するロボットゲームの『アーマードコア』を育てたフロム・ソフトウェアが参加して、この作品の前作に当たる『Another Century's Episode』(以下『A.C.E.』)が生まれたのは、非常に幸運と言っていい。かれらは地上も歩け、空も飛べるスパロボたちの「わがまま」を知り尽くしていた。どちらも可能なら、どちらも不満足な出来になりがちだ。だから、『A.C.E.』は「空を飛ぶ

すばしこく動き回る敵も的確にとらえるロックオンは、前作よりもかなり使いやすい。ただし、「近くでうろつく敵に見境なく食らいつく」ため、逆に特定の対象に絞って攻撃しづらいのが難点

ポストモダンの「燃え」を形にした スーパーロボットたちの饗宴

こと」に限定して、地上をすっぱり切った。スパロボたちは思うがままに飛び回れる、自由な機動性を手に入れたのだ。プレイヤーは多くの機体を乗り換えられ、次々とミッションをこなして敵軍を撃滅していく。ようやくスパロボの「エース」パイロットになれるゲームと出会えたわけだ。

そして続編の本作、『A.C.E.2』はあらゆる面でのシェイプアップを成し遂げている。敵をロックオンする機能も改良され、少しの高低差で攻撃が当たらないストレスも消えた。原作と同じ声優を使ったボイスや、必殺技を放つときに「カットイン」(パイロットの顔が表示される)も加わり、着実に進化している。が、変化してるのはそうした機能面だけではない。スパロボへの感情移入、つまり〝燃え〟も変えているのである。

原作キャラの顔が挿入される「カットイン」は、「スパロボ」に欠かせない。僚機2機との合体攻撃「コンビネーション・アタック」はかっこいいだけでなく、強敵の体力を一気に削れて実用的でもある

作品を知れば楽しさ倍増

おそらく「三次元空間での戦闘」を重視した結果であろうが、ここでのスパロボはいわゆる「リアルロボット系」に限られている。ともかく速い動きで攻撃をかわして反撃するヒット・アンド・アウェイ戦法に向いた機体のことだ。前作もそうだったが、マジンガーZなどダイナミックプロ系の機体が参戦していない。彼らスパロボに必須の〝燃え〟を提供した要員の脱落は何を意味するのか。

哲学者・批評家の東浩紀は「キャラ萌え」を、蓄積された「萌え要素」をデータベースから引き出してキャラクター(シミュラクール)に還元する「データベース消費」であると解き明かしていた。その対極にガンダムなどの宇宙世紀＝数百年もの歴史という「大きな物語」を求める姿勢があるとされていたが、スパロボの「燃え」も最終回のクライマックスなど、各作品のデータベースから「記号」を引用している。「燃え」は「萌え」に近づいているわけだ。

同じガンダムの宇宙世紀シリーズでも「0083」と「逆襲のシャア」という10年違いのモビルスーツや、重力を操作する(オーバーテクノロジーだ)ナデシコがくつわを並べるお祭り空間に、「大きな物語」はない。それでも「燃え」は成り立ち、スパロボのポストモダン化は進んでいるのだ。

このスパロボの記号への解体と再統合は痛快な形で行われている。たとえば「0083」のガトー少佐が星のくず作戦を失敗した直後に、「ナデシコ」のミスマル提督が「それらは全て存在しなかった」と断言するくだりは、「2人とも、同じ大塚明夫が声優をしている」との知識を前提とした強烈なギャグだ。「Gガンダム」を操るドモンを見て「俺も乗りてぇー!」とうらやましがってるダイゴウジ・ガイ(やはり2人とも声・関智一)にも腹を抱えて笑える。

また、各ロボットの「キャラ立て」が非常にポイント高い。筆者は「機動武闘伝Gガンダム」をお気に入り作品に選んだ(ボーナスポイントが入りやすくなる)のだが、とにかく接近戦をしかけないと役立たず。だが、それがいい。「Gガンダム」はコブシで強敵と語り合う武人であり、遠くから撃つことを潔しとしないからだ。「ボカンと穴が抜けた性能」を引き受けてこそのファン魂、これぞ理想の「記号化」である。

当初のコンセプト「手軽な空戦」に立ち返った結果は……？

エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー

text by
飴尾拓朗

プレイ時間
20時間

ジフライトシューティング メバンダイナムコゲームズ 機PS2 ¥7,140円（5%税込）

シュネー1より各機

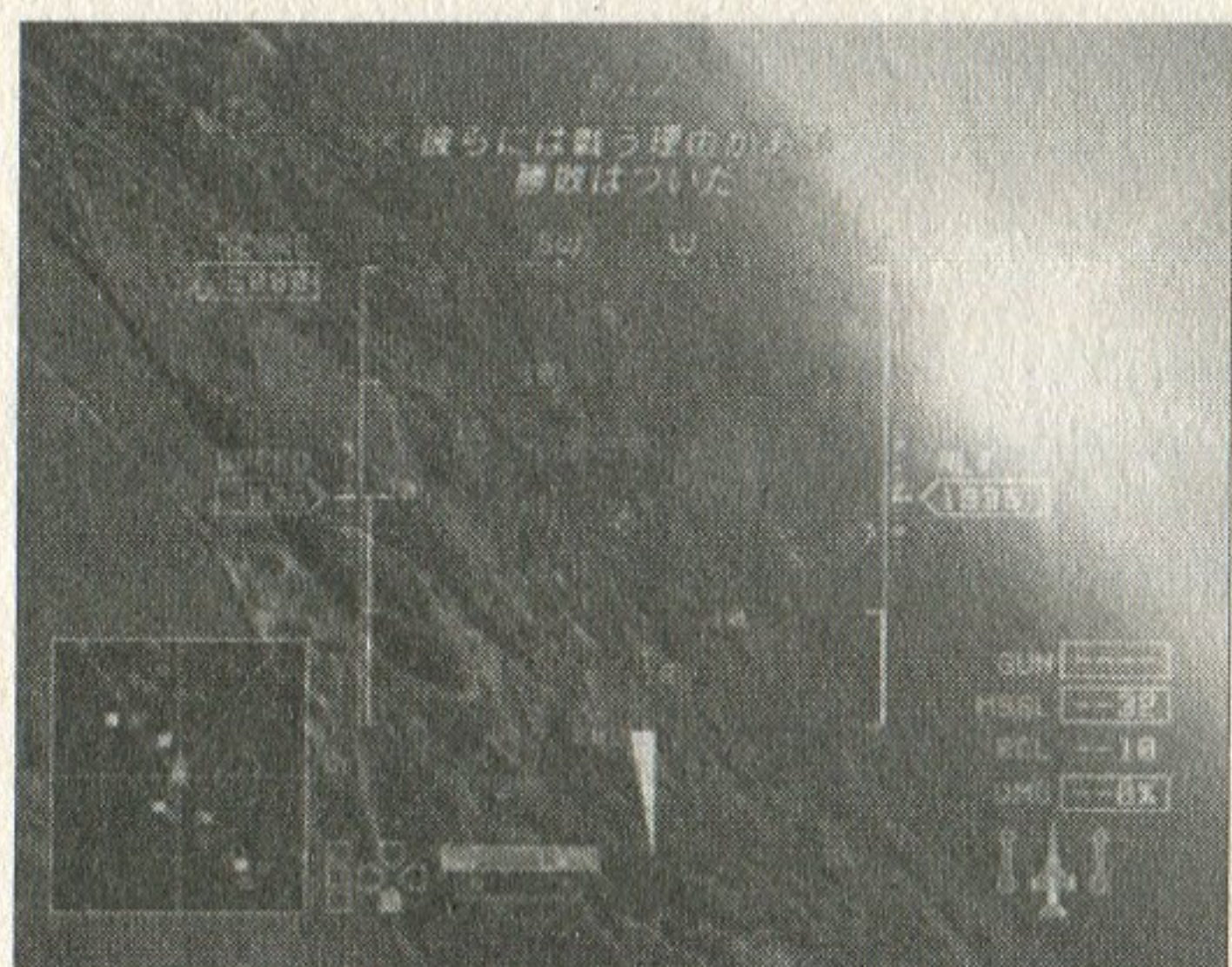
お手軽かつ緻密な空戦を体感できる『エースコンバット』最新作。前作より手軽に、それでいて濃密な進化を果たした。

少ないミッション数は濃度で完全カバー！

さまざまなシチュエーションを「体感すること」に主眼を置き、地獄の悪魔と手を組んだ傭兵野郎として空戦を生き残る『エースコンバット』（以下『AC』）シリーズ。本作の舞台は、前作『AC05』から15年前のベルカ周辺での紛争。プレイヤーはウスティオ傭兵部隊へ入隊、大空に飛ぶ数々の戦士たちから「鬼神」と恐れられるエースパイロット「Cipher」となり、ベルカ紛争に首を突っ込んでいく……。

前作までとの相違点は、ステージ中でプレイヤーが取った行動により「ソルジャー」「マーセナリー」「ナイト」の3種類のエーススタイルが決定される。エーススタイルの変化はストーリーの分岐などではなく、そのスタイルによってステージ内に出現する敵エースパイロットの変化が主な特徴。

ひとりのエースパイロット（プレイヤー）の行動で変化する歴史と、本シリーズのお約束とも言える第三者視点で語られるバックストーリー。かつて、彼と大空を共に飛んだ戦友、彼と刃を交えて敗れたエースパイロットの口から、その偉業と鬼神っぷりを淡々と語られていく。うるさすぎず、プレイヤーに「早く先が見たい」と思わせる演出は、今回も傷ついた翼を癒やす。

僕は空戦系のミッションではなく、A-10サンダーボルト（限定！）による爆撃ミッション好きなので、「手負いの獲物には手を出さない」が信条の「ナイト」を演じ続けるには少々不適格。「マーセナリー」寄りのプレイスタイルで、順調にミッションをこなしていく。中盤、簡単な爆撃ミッションだったハズが突如現れた「上空からのレーザー照射」によってハエのごとく叩き落される僚機。その後、容赦なくプレイヤーに向けて照射され続けるソレに翻弄されながら戦線離脱を試みるも、あえなく撃墜。『AC』ならではの

目立った変化こそないが前作までに高い完成度が実現され、本作でさらに精錬された画面レイアウト

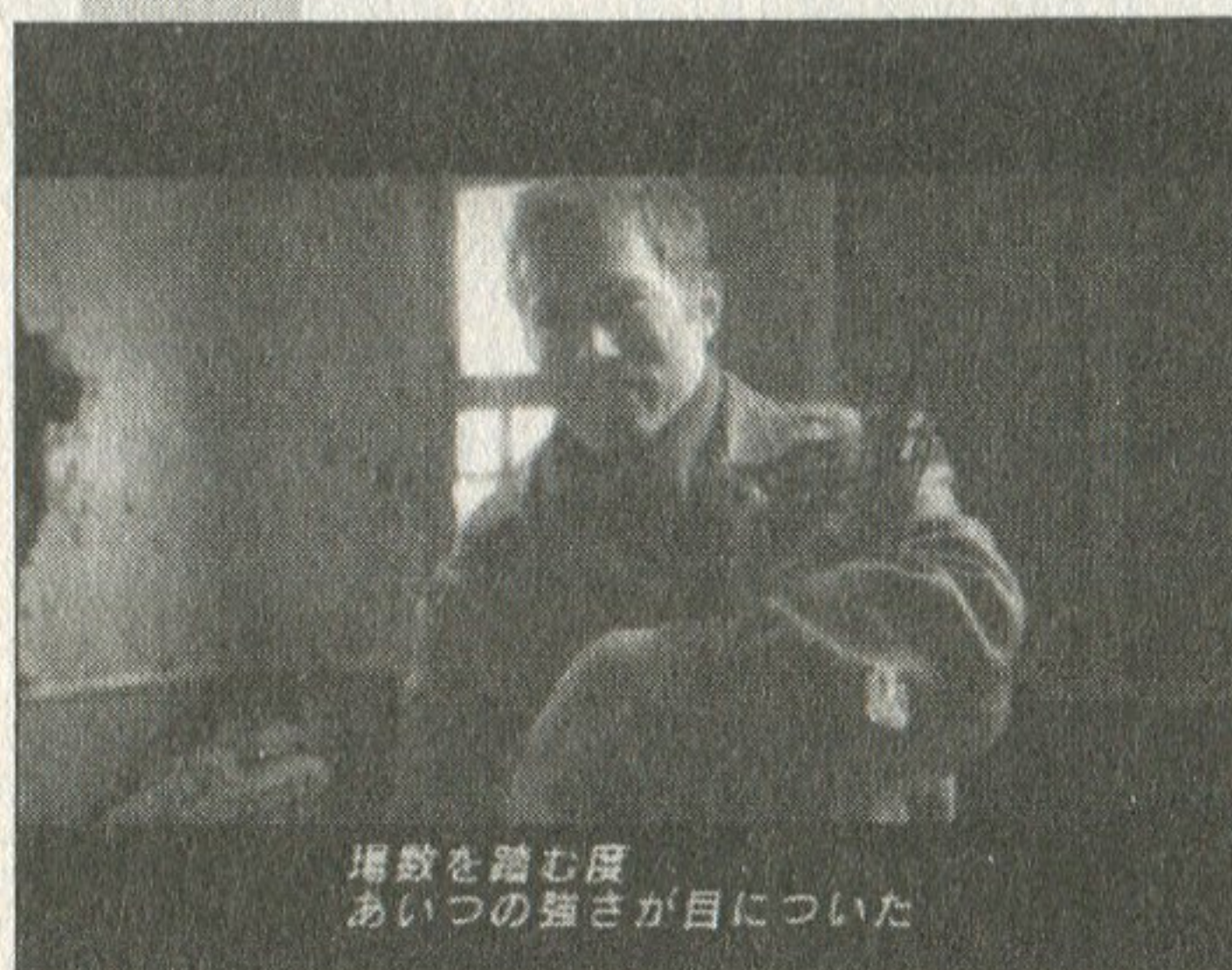
トンでも兵器の登場だ。

待ち受ける複数のエースたち

前作『AC05』のコンセプトが「仲間」だったのに対して、本作では「空戦」に主眼が置かれている。物語が進むにつれ、複数のエース部隊に所属するエースパイロットを相手に今までにない激しい空戦に生き残らなければならない。こいつらは生半可な機動や単調な攻撃では簡単に撃墜されない技量を持っていて、難易度イージーでサクサク遊ぶつもりでも、そう簡単には墜ちない。常に背後を取られ続け、ミサイル警告音（アラート）が響き続ける状況で回避運動を繰り返し、一瞬のスキを突いて正面（あるいは背後）からミサイルを撃ち込む。いやらしくトリッキーな挙動を続ける彼らの裏をかき、自らが生き残るために目の前のエースを撃墜していく。能力で勝る機体ではなく、思い入れの強い機体で敵エースに対峙する緊張感。ピーキーな機体で敵エースを叩き落し、（感情が存在しないハズの）彼らに血の味を思い知らせる爽快感。これこそが本シリーズの気持ちいい瞬間だ。

プレイヤーが撃墜したエースパイロットは、その素性をミッションブリーフィングで確認することが可能だが、すべての難易度でかつ、特定の条件（主にプレイヤーのエーススタイルが関連）を満たさないと登場しないエースパイロットも。まだ見ぬエースを撃墜し、パーソナルデータを埋め尽くす作業は『メタルギア』シリーズのドッグタグ収集にも似た楽しみと面倒くささがある。本作に登場する敵軍エースパイロットが合計で168人……ッ!? 狂気のさたとしか思えンこの人数、可能な限りの撃墜を努力するも早々にコンプリートを断念。

連合軍によって一度は解放されたベルカの大地だが、肥沃な資源を巡って再び戦乱に巻き込まれていく。ミッション中に任意で操作できる離着陸に空中給油、クライマックスで強いられるアクロバティックなフライト、といったお約束も健在。ブリーフィングで、司令から発せられるひと言に「生還することへの重さ」を感じる。撃墜されたエースパイロットが全身で感じる恐怖、歓喜、激高、それらがプレイヤー自身に降りかかってくる。シリーズのプラットフォームがPS2に移ってから実に3作目を数え、作品数を重ねるたびに常に進化を続ける『AC』シリーズだが、これまでのゲームシステムを踏襲しながらあえて「空戦に主眼を置いた」であろうチューニングは、前作までに制作者が想い描いていたシチュエーションをすべて描き切ったすえの試金石なのか。前作と比べてボリュームこそ薄かれど、ギッチリ詰まった濃密な空戦タイムと「エース狩りのひととき」を約束するぜ！

長時間のプレイを強いず、密度と手軽さを選んだ英断に拍手

序盤から購入可能な高額機「ワイバーン」。「欲しいかァ？　自分で手に入れるンだな(c)鉄雄」と罵倒されているようだ

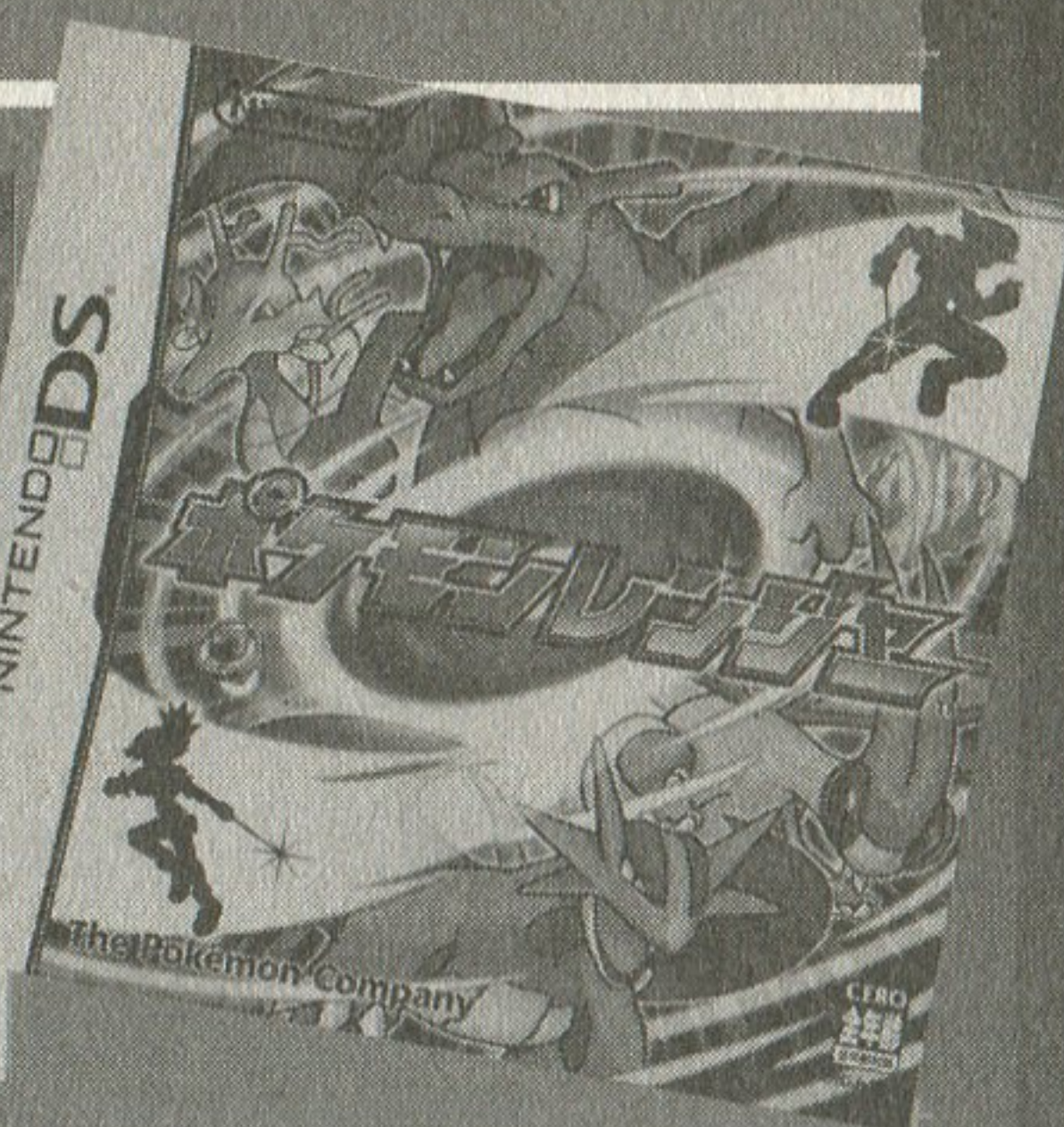
第三者でありながら、主人公と直接かかわりのあった人物からの視点で語ることで、本編の裏で進行していくストーリー

ポケモンレンジャー

text by
梅宮貴子

プレイ時間
62時間

ジアクションアドベンチャー メ任天堂 機DS ¥4,800円(5%税込)

メインターゲットはもちろん子どもたちだが大人でも楽しめるデキ(いろいろな意味で)

子どもたちを夢中にさせるポケモンたちを、DSに閉じ込めるとどうなるか!? タッチペンをくるくるして「ポケモンゲットだぜ!」

良い子のみんなも大きなお友達も!

日本を代表とする作品と言っても差し支えのない「ポケモン」。アメリカでは、「ポケットモンスター」が男性の泌尿器の隠語になっているからと「Pokemon」の名前で海外進出したことは有名ですが、実は私「ポケモン」作品に触れるのはこれが初めて。アニメも観たことないです(ごめんなさい)。まあ、国民的作品なので、今までに作品に触れたことがなくても「モンスターボール」がどういうものかとか、「ピカチュウ」をはじめ代表的なキャラクターの存在くらいは知っています。なので予備知識はバッチリな状態でとりあえずプレイ。

最初の解説や、オープニングは、とにかくひらがなが多い……さすが対象年齢全年齢・子ども向け作品ですね。これなら小学校低学年の子から安心して遊べます。ただ、主人公を男の子・女の子から選べるのですが、女の子のほうが、「変な髪形」「無駄にフトモモを露出している」と、いわゆる「萌えキャラ」の要素を満たしていることが少し気になりました。これは大きなお友達も楽しく遊べるように、こういうデザインにしたのでは……と邪推してしまう私は汚れてしまった大人だからでしょうか。

ポイント① キャプチャ

野生のポケモンと気持ちを通わせることを「キャプチャ」といい、成功するとそのポケモンが仲間になる。キャプチャしたポケモンは主人公について歩いてきて、1度だけ技を使って主人公を助けてくれる。技を1度使うと、自動的にリリース(離脱)されていく。

はじめてのDS!!

携帯ゲーム機って、ゲーム&ウォッチ(白黒のピコピコするやつ)しか持ったことがなく、ニンテンドーDSのような最新鋭のゲーム機に触るのは初めてなんです。パカッと開いてみたときに何だか懐かしさを感じました。過去にこんなの持ってた感が。デジャヴ……? いや、これはアレだ! ゲーム&ウォッチの「ドンキーコング」だ。アレもこんな感じで画面が上下に分かれてたなあ。若い読者さんはわからないでしょうけど、上の画面からタルが転がってくるんですよ。ファミコン(元祖)が出る前の話です。今やすべてのゲーム機で採用されている、「十字ボタン」を世界で最初に取り入れたのが、「ドンキーコング」のゲーム&ウォッチなのです。そういえばアレも任天堂製だった……と、老人が過去を語ると長くなるのでこの辺で。とはいえ、ゲーム&ウォッチの「ドンキーコング」の頃よりも2画面の使い方が多岐にわたっており(当たり前だ)、未来感あふるる感じです。

くるくるくるくるが楽し過ぎです!!

下画面で解説する間、上画面で解説の内容についてテストプレイを流してくれたり、下画面でポケモンをクリックすると上画面でポケモンのステータスを表示してくれたりと、DSの特徴が生かされまくっています。また、タッチペンの使わせ方が非常にうまく、すべての行動ができるようになっています。フィールドの移動は一見難しそうでしたが、やってみるとすぐに慣れました。感覚的にキャラクターを動かせるので、操作性は最高と言っていいでしょう。

ポケモンと遭遇したら「キャプチャ」するために画面の中で動き回るポケモンを指定された回数「ペンで囲む」という作業を行うのですが、これがなかなか楽しい。必死にくるくるくるくるやってると結構クセになりそう。ただこの作業、ハタから見ていると非常に馬鹿みたいなので、電車の中などではやめたほうがいいです。

ストーリー的には、非常にぬるーいRPGといった感じで、レベルもサクサク上がるし、一本道のお話なので詰まることはないでしょう。新しい展開があったときなどに行われる説明も非常に親切でわかりやすいので、小さな子どもでもプレイしやすいはず。ただ、特定のモンスターのフィールド技を使わないと進めない場所にしか出現しないポケモンというのがそれなりに存在するので、ポケモンのコンプリートは結構大変かも。

個人的に好感を持てるのは、グラフィック全般。最近のゲームはポリゴンやら、やたら凝ったグラフィックを売りにしているものが多く、綺麗すぎる「CG自慢」なゲームには正直辟易していたところだったので、シンプルでもきちんとした正統派ドット絵のゲームは応援したくなります。シンプルながらも細かい動きが実に丁寧に作られていて、何気にすごいです。さすが老舗任天堂の仕事。

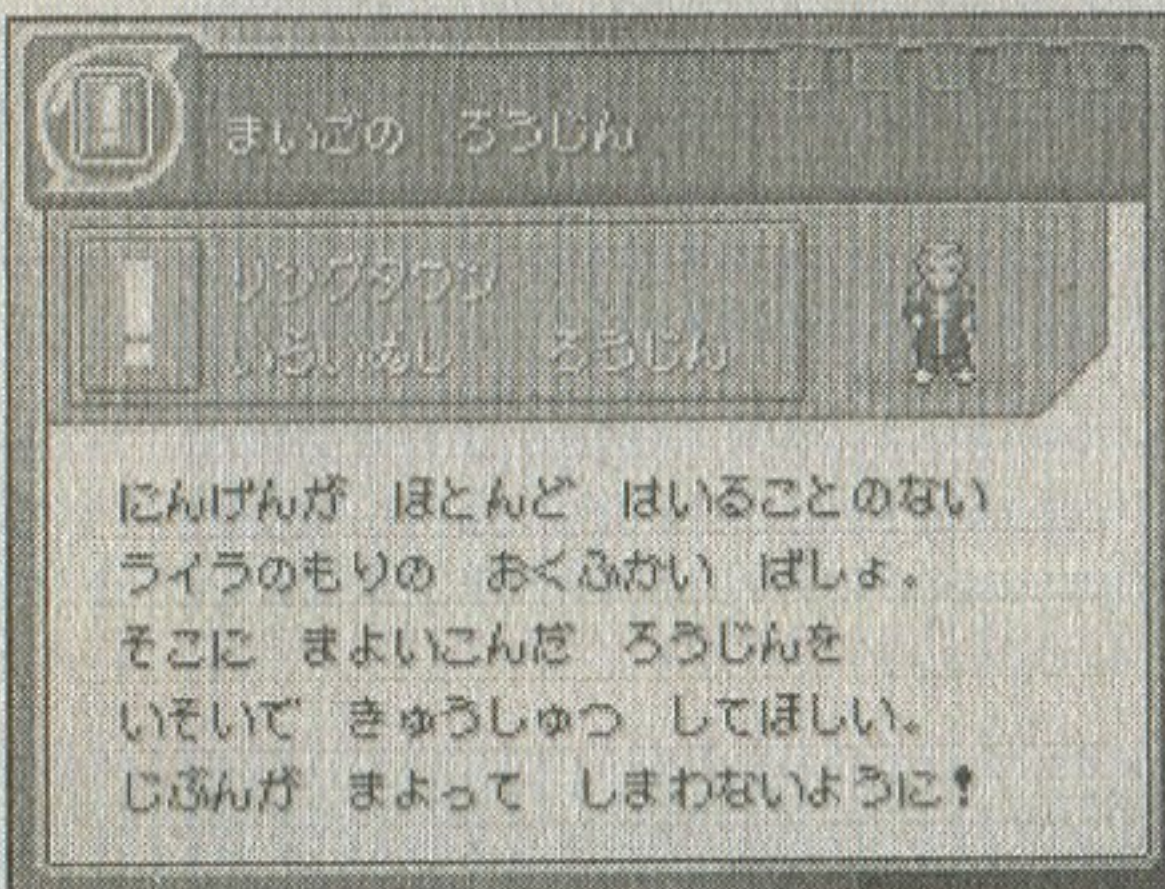
「ポケモン」にうとい私でも、良く知っている「ポケモン」がいましたよ。「ポリゴン」って名前の「ポケモン」です。「ポリゴン」はアニメ版38話「でんのうせんしポリゴン」の事件で有名になりましたね（ゲームもアニメも画面からは離れて楽しみましょう）。

ポイント②　グルグルアクション

ポケモンをペンで囲むと出る数字の数だけ、くるくるくるっと囲めばOK。ラインがきちんと交わるように囲まないと無効になるので気をつけよう。余分に囲むと、余分に経験値がもらえるぞ。ポケモンに手伝ってもらうことで、アクションを効果的にすることも。

基本的に簡単・わかりやすいだけどコンプはそれなりに大変

少し残念なのは、RPG的要素が強いのにお金・アイテムといった要素がないこと。回復アイテムの代わりはポケモンがやってくれますが、お金をためて強い装備を買って戦闘をラクにするという過程が楽しめない。まあ、それだけシンプルにまとまっているということですが。全体的な評価としては「子どもに安心して薦められるけど大人でも楽しめるゲーム」といったところ。大人の男性は、ぜひ女主人公でプレイして、フトモモに萌えてみてくださいね。

ポイント③　ミッションについて

リーダーレンジャーから、町の平和を守るために与えられるさまざまな試練が、「ミッション」だ。ポケモンをキャプチャして協力してもらい、クリアすることによって、「レンジャークラス」が上がる。一人前のレンジャーになれるようにがんばろう！

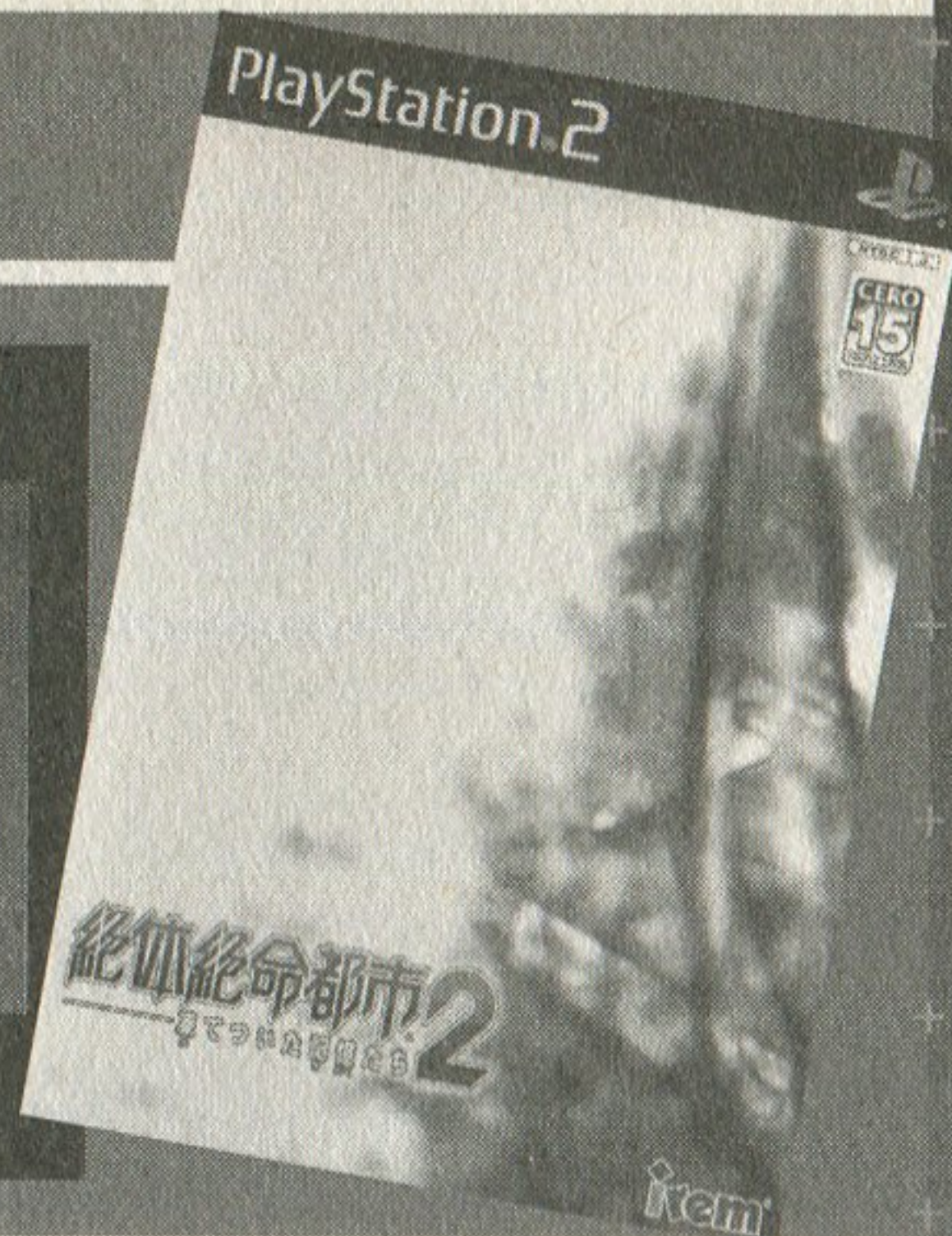
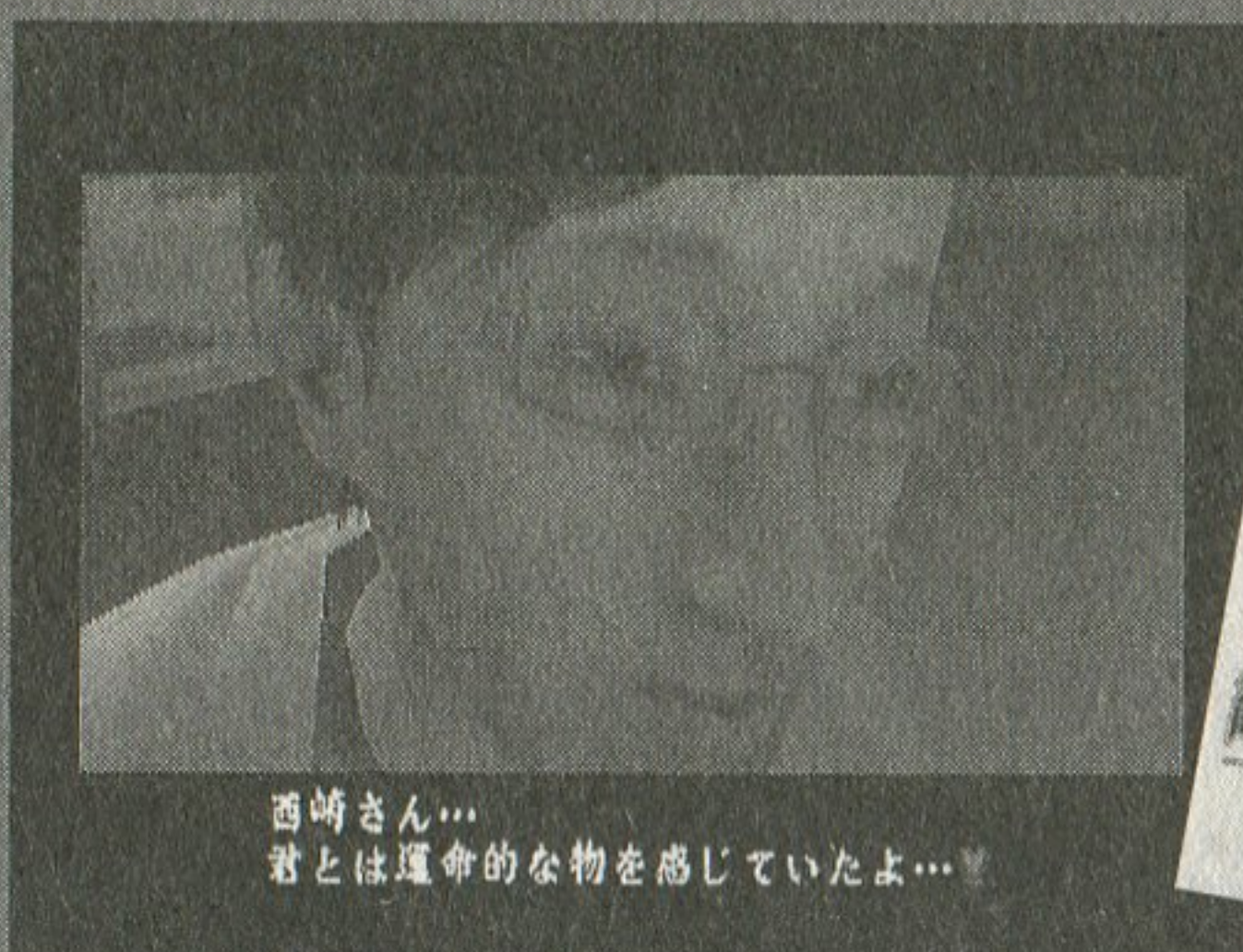
ゲーム自体が絶体絶命に陥った中 予想だにしなかった面白さが光る

絶体絶命都市2 —凍てついた記憶たち—

text by 水野隆志

プレイ時間 18時間

ジサバイバル・アクションアドベンチャー メアイレム 機PS2 ¥7,140円(5%税込)

西崎さん…
君とは運命的な物を感じていたよ…

脱出劇の緊迫感や、サバイバルのリアリティなど期待するなかれ。ここで楽しむべきは、どこまでも壊れた変人たちのカーニバルだ!

大々的に打たれた宣伝とはちょっと路線が違うが……

どうも、未曽有の大災害を作り出そうと奮闘しているうちに、スタッフ自身の頭の中が大災害に陥ってしまったらしい。かなり控えめに言って、特に宣伝で強調されていたサバイバルという面に限っては、正直壊滅的と言っても言い過ぎでない仕上がりになってしまっている。何しろシナリオのメインは、災害からの避難ではなく、災害発生で露見しそうになったある陰謀、それも相当キョーレツにして荒唐無稽な陰謀劇なのだ。

このズレがなぜ生まれたのかは知らないが、宣伝から受ける印象を期待するのはちょっとヤバイ。ただ、「えー、サバイバルものを期待してたのに!」と、ページをめくろうとするのはちょっとせっかち。このゲームでは想定の範囲外の面白さが味わえるのだ。

最も注目したいのは、キャラクターたちの言動。とにかくヘンの一語に尽きる。思わず笑わずにはいられない。災害時に、人はよくパニックに陥るというが、このゲームの主要キャラたちは、どうも素の状態でそうらしく、大災害にもちっとも動じていない。このギャップが一風変わった楽しさを醸し出していて、他に類を見ないテイストを生み出している。そう、『絶体絶命都市2』の見どころはサバイバル劇にあるのではない。

個性的な、というより、ぶっちゃけ、イカレた人々の、限りなくファンキーなドタバタ劇にあるのだ。

一見普通なヤツほど実はとんでもなくヘン

それでは、本編を彩るイレれた面々の中から、要注目のキャラをご紹介していこう。

トップを飾るのは、秋本刑事。もう、絶対無敵のナンバー1だ。このゲームのシナリオは、それぞれ主人公が異なる全5章(プラスエピローグ)で構成されているのだが、彼は第2章に登場する。兄

観念しろ!

イチオシのイカレさんは、この秋本刑事に決定! ヒロインを執拗に追い回す姿はどう見ても完全な変質者

を殺され、無実の罪を着せられたヒロインの逃走劇を描いた章だ。秋本刑事はヒロインを追う役なのだが、いやもう、その偏執狂ぶりがすごい。きっとこの人、昔ヒロインそっくりの女にヒドイ目に遭っているに違いない。ヒロインをハナから犯人と決めてかかっているのはまだしも、隙あらば殺してしまおうとする発想はとても警察官とは思えない。しかも肉体的には恐ろしくタフで、洪水に流されても土石流に呑まれても平然と復活し、繰り返し繰り返し襲いかかってくる。避難する市民を誘導しているまじめな警察官を脅して、無理矢理ヒロインを追跡させてしまうところなど、アホらしさ極まって尊敬したくなってくる。拍手喝采のキレっぷりだ。

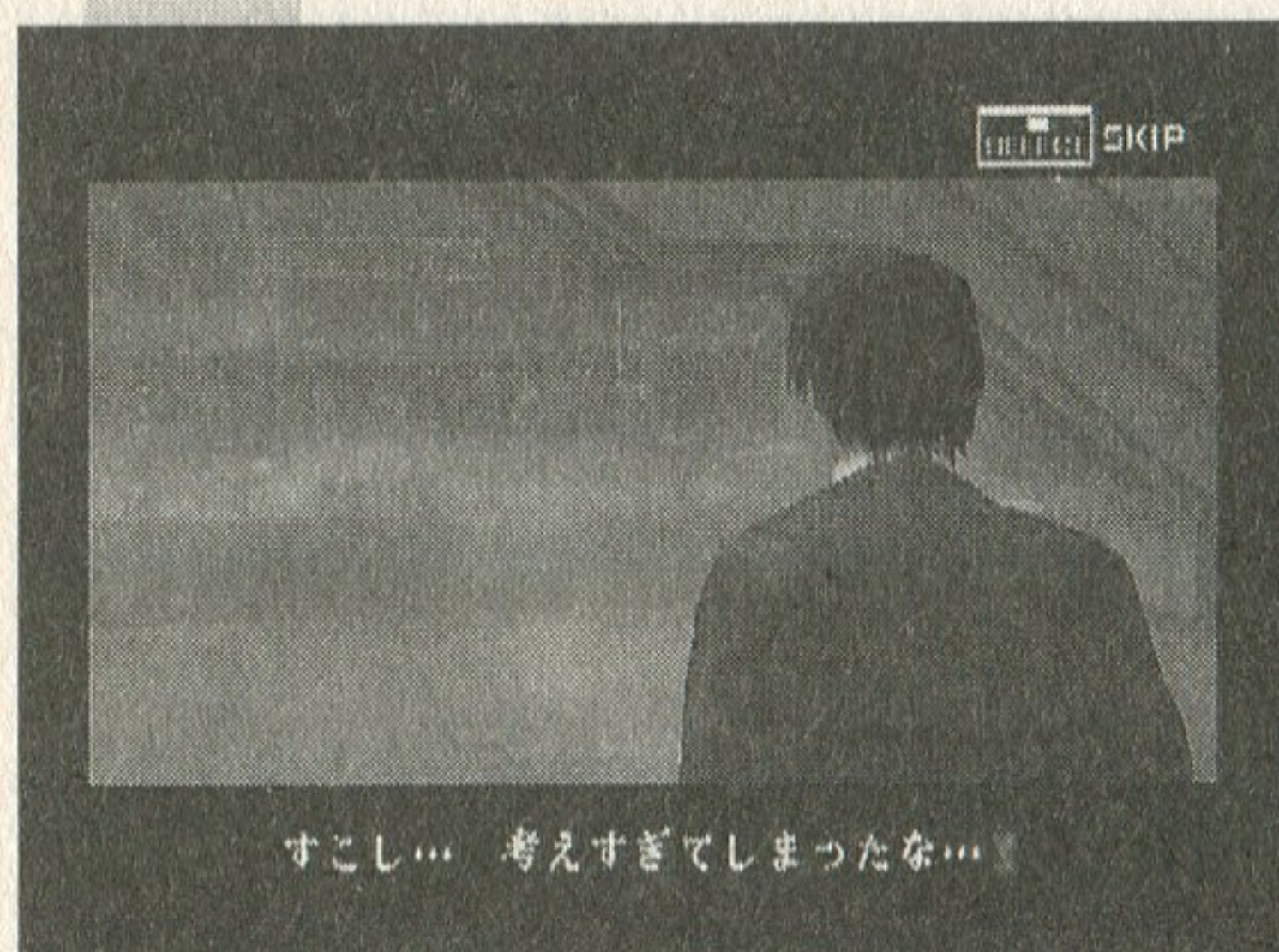
わかりやすさなら、第4章に出てくる辺見先生の右に出る者はいない。本記事のタイトル脇にあるご尊顔をご覧頂けばわかるとおり、あからさまにヤバイ。教え子に向かって「君と僕とは結ばれている」「君のことをずっと見ていたよ」など、イっちゃってる系として外しちゃいけないセリフもきちっと押さえてくれている。しかし、彼はわかりやすすぎて、少々インパクトに欠ける。本当に面白いのは、一見普通に見えて、実は全然そうでない面々だ。

その筆頭格は、第3章に出てくる本多涼子だろう。見た目はクールビューティ系のジャーナリストなのだが、いやいや、人を外見で判断してはいけない。彼女はある不正事件を追っているのだが、証拠もないまま、自分の信念に基づいて、ターゲットの人物を悪だと決めつけている。いきなりジャーナリストのレッドゾーンに踏み込んでいるのだ。そして災害を利用して火事場泥棒を働き、不正を明るみに出す証拠を手に入れようと考えている。そのためにタクシーをタダ乗りし、無関係の運転手（この人物が第3章のプレイヤーキャラクターになる）を巻き込み、挙句に侵入者対策用のトラップにかかって助けを求めてくる。まさに歩くトラブルメイカー。わがまま美人に振り回されるという、その手の趣味がある人にはたまらない楽しみが満載なのだ。

本多の先輩格にあたるジャーナリスト・須藤真幸も忘れがたい。彼は前作の主人公で、今回は隠し的なシナリオに登場し、事件の真相を暴くという役回り。いわば、シリーズの顔と言うべき存在なのだが、避難することよりも謎解きに熱中し、ようやく逃げようとした時には、街はほぼ水没状態。その時、つぶやくセリフが「考えすぎてしまった」。切れ者系の主役キャラが、このボケセリフ！　このセンスはすごいよ、マジで！

というわけで、とりわけお気に入り数人をご紹介したが、まだまだ楽しいメンバーはたくさん残っている。さあ、彼らが繰り広げるファンキーな大騒動を見に、あなたも富坂市へレッツゴーだ！

イカれた面々が繰り広げる ファンキー・エクソダス

タダ乗り、不法侵入、窃盗とやりたい放題のジャーナリスト・本多。彼女の辞書に不可能の文字はない！

シリーズの顔とも言うべき須藤。看板キャラなのに推理に没頭して避難を忘れてしまうおちゃめっぷり

街～運命の交差点～特別篇

text by
丸茂潤吉

プレイ時間
48時間

ジ サウンドノベル
メ セガ 機 PSP
¥5,040円（5%税込）

ノベル金字塔の誇りは健在
愛おしさを増す仕組みに酔う！

街は教訓にあふれたダメ人間の花園？

ヲタ刑事や脱走兵と、ひと癖もふた癖もある連中が大活躍して超ラブリー！　ゴツイ体して演技不能の役者や元ヤ●ザ、3人の女を妊娠させるタネ馬高校生がいればケンカ上等の脱走兵に神経衰弱作家、ついでに熱血ゲーマー刑事で渋谷を救え！　というノリにハマりまくり、最後に全国に花火をドーンと上げまくるバカ親父もシナリオ参戦、ううむ。どいつもこいつも完璧な欠陥人間じゃないか。

少し枠に入れて考えると、渋谷を舞台に人情交わすこいつら8人ダメ人間は、恋人に過激ダイエットを要求される細井美子、エロ高校生・飛沢陽平らドタバタ喜劇と、脱走兵、作家を主とするトラウマ悲劇に大別できそう。ほかはこの中間にある悲喜劇と見てもいいけど、ミソは一見主役に見えるゲーマー刑事・雨宮桂馬。実は彼、主役でも何でもない。いや、そもそも本作に主役っていないんじゃねえかと、ふと思う。

雨宮は渋谷を爆弾テロから救う任務で救世主的な役割。結果、ほかのキャラたちを救うから、主人公に見えるだけなんだよね。ここを見誤ると本作はあまり楽しめないかも。というのは全体をヒットラーばりに強権でまとめ上げる主人公という〝軸〟をなくすことでプレイヤーの視点をよりワガママに他人とのお気楽関係に向けようとする意図があると思うから。いや、ヒットラーあんま関係ない。っていうかそんな偉大な制作者の魂がPSPっていう小さな画面からメッセージとなってあふれ出すところ、そこは萌えだな。変態じゃないけど、プレイヤーが自在に組み替える解釈って今ドキかもしれないし、客観的に物語を把握しちゃえる効果で、ますます本作にのめり込んでしまう。こんなプレイの快楽に潜むやや複雑な事情に制作側も気づいているようで、ちょっとマニアなこの仕組みが、爆発的に売れない本作の運命をつかさどっていることは、なんとなくわかる。そういえばこの仕組み、最初は思想や演劇がやったんだけど、思い切り変態扱いされてたん

オタク刑事、迷推理で街を走る！　そのブッ飛び推理についていけずとも、シナリオは進む。人生そのもの？

だから。なんか、それを本作でフツーに楽しめちゃえるゲームの存在ってかなり特権的なのかもしれないな。

　本作の決定的な目玉は、平面的なノベルを立体的に見せることに成功した点だ。ひと言でいえば躍動感。時間を縦と横に分け、ZAPでの登場人物のリンクに運命のイタズラや必然を感じさせられるわけで、これ、まったく性格の違うキャラ同士が思わぬ出会いをしたり、ヘンテコなバッドエンドに遭遇するカギともなってる。言い換えれば、プレイヤーが全キャラの運命をのぞき見趣味で握れるってわけ。ちょっとスケベじゃない？　たとえばトイレで大便器にまたがるヤクザと役者のシーンをプレイすれば「ああ、そういうことか！」ってピンとくる。まさに本シリーズならではの楽しみ。さらにZAPやTIPの遊び心が、良質なシナリオのきまじめさと対照的だから、女子高生との出会いなど胸キュンシーンも香ばしく堪能できる。

個性豊かな登場人物に触れながら、その「どれでもない自分」を再確認するという楽しみ方もマニアックで乙だ

おお街よ。お前は一体どこへいく

　ところで細部にはやや異論があって、文字を行ごとにボタンを押して読むのは気になるし、ワンボタンで一気に段落まで出す機能はあってもいいかな。前作でも指摘されたTIPに頻出する悪ノリ解説は本当かよ!?　とびっくりするし子どもが真に受けたらどうするの？　と僕の心の中の母がささやいてくるんです……。クリア後に見られる変人ダンディの秘蔵シナリオはオマケでも悩む。これ、クリア後の感動を損なっちゃうかも。いや、これも「ゲームとは不完全なものである」という制作側の積極的なメッセージなのかもしれない。うん。そんなわけない。

文学なんて相手にするなよ 次なる一手はどっちだ!?

　でもがぜん次回作が気になってくるクオリティだ。プレイ後、ふたつの可能性がもう見えてくる。もし次回作でリアル志向を追求する場合。そもそも渋谷の名所を出せば、それで渋谷を意味したことになるって考えはどうよ？　渋谷の特質を表すには、通行人に自由に話し掛けたり無名の場所にプレイヤーが行けるなど選択の幅が欲しい気もする。渋谷という場を名所を使わずに感じさせることが、よりリアルを体感させるカギとなってくるし、たとえそこに「なにもなく」ても、プレイヤーは物語が示したものとは別の渋谷という、既成概念から外れたリアルな〝街〟を感じとることができるはず。

　もし非リアル志向でいく場合。ゲームはサブカル。そのため文学がやるとペラい表現になるところを逆に本作が極限まで突き詰めちゃう。たとえば江戸時代にいる人物の行動が、現代人の行動を左右してしまったり。本作はこのふたつの可能性を残しつつ、次代を担うノベルとして心地よい満足感。次回作にはさらなる期待をしちゃいます。

孤高の元軍人・高峰隆士のシナリオは秀逸。個人的には運命に悶えるこの男を救おうと、何度もリプレイした

『パワプロ』を持ち運べる喜び いつでもどこでも野球ざんまい

実況パワフルプロ野球ポータブル

text by
紀野泰之

プレイ時間
20時間

ジスポーツ メコナミデジタルエンタテインメント 機PSP ¥5,229円(5%税込)

「いままで出ていなかったの?」という感じのPSP版『パワプロ』。再現度は驚異的に高いが、携帯機ならではの味付けが不足気味?

PSPアナログパッドの操作性はいかに?

94年にSFC第一弾が発売されて以来、今日まで野球ゲームのスタンダードであり続ける『実況パワフルプロ野球』シリーズ。そのPSP版が登場。

PSPで『パワプロ』が出ると聞いてまず気になったのが、「アナログパッドで大丈夫?」ということ。同様の不安に近い感想を抱いたファンは多かったと思う。

『パワプロ』が成した最大の発明といえば、文句なしにミートカーソルシステムだろう。バットではなくカーソルを操作してボールをとらえるこのシステムが、ストライクゾーンを3D化するのに成功し、結局のところ野球盤の延長でしかなかった従来の打撃&投球システムを大きく変えた。

そして、N64版でアナログ操作が導入され、『パワプロ』の基本形が完成した。カーソルを瞬時に、かつスムーズに動かせるようになったことで、野球ゲームは進化し、より楽しめる内容になった。

N64やGC、PS2の『パワプロ』で、アナログスティックの操作には慣れた私としては、PSPのアナログパッドはどうか?

前フリが長い割に結論は簡潔。思ったほどの違和感はなし! スティックに比べて固い(重い)ので、入力状態をキープするのに初め苦労したが(特に画面側にパッドを動かすときの力加減が難しい)、慣れてしまえば問題ないレベル。ただ、手が大きい人は操作が窮屈に感じるかもしれない。

『パワプロ』完全再現さらなる一歩は?

操作方法も含め、本家『パワプロ』の再現度はカンペキ。選手の打撃や投球のフォームは「らしさ」を感じられるし(二段モーションに対応しているのがニクイ)、

電車など、時間が限られている場合は、ホームランモードがおススメ。バッティングの練習にはうってつけ

実況も喋りまくり。ボタンを押す微妙なタイミングで打球を左右に打ち分けられるのはもちろん、詰まったりバットの先だったりといった「感触」が指先に伝わるところなど、まさに『パワプロ』。捕球体勢が悪いと送球に遅れが出る、同じ投手でも直球と変化球でリリースポイントが変わるなど、『パワプロ』が先駆けて取り入れた仕様もそのままだ。

ゲームモードのラインナップも本家とほぼ同じ。ただ、「サクセスモード」が見当たらない。代わりに用意されたのが「パワガチャ」。これは、「ガチャマシーン」を回して能力値を上下させるカプセルを出し、いくつかスロットがついた「モトプロクン」(選手の「素」)にはめこんでオリジナル選手を作成するというもの。「代わり」とは書いたが、この新要素がサクセス好きの私としては満足しきれなかった。

プレイヤーの「実技」も試されるサクセスモードと異なり、「パワガチャ」に必要なのは運（とパズル的な思考が少々）。カプセルを出して選ぶだけの作業はどうにも味気なく感じる。通信対戦でガチャマシーンが強化されるというのも、そういう環境のないユーザー(私を含め)にとっては死に要素。まあ、昨今無線LAN環境は1万円以内で用意できるので、これを機にそろえてみるのもいいかも？

気になるのはなぜサクセスモードを外したのか。1回のプレイ時間はそれほど長くないし、いつでも中断できるし、何よりそれ単品でも成立するほどシステムは完成されているし、これほど携帯機向きのモードもないんじゃないかな？

オリジナル選手育成システム「パワガチャ」。運が絡むので思ったとおりにいかないのが、良くもあり悪くもある

アドホックモードで友達と対戦。別々の画面を見ながらの対戦は、据え置き型のハードとは違うプレイ感を楽しめる

画面は小さくとも『パワプロ』らしさは健在

通信機能にも少し疑問が。本作はUSBケーブルやパスワードを使い、PS2の『パワプロ12（決定版)』と選手データのやり取りができる。ただし、PS2→PSPの一方通行のみ。これはおそらく「通信（対戦）推奨仕様」ということなのだろうが、アドホックモード（PSP同士で直接通信）でしか対戦できない本作でそれを求められるのは正直キツい。「インフラストラクチャーモード（ネットを介して遠くのプレイヤーと通信）で対戦可能に！」とは言わないが、せめて対戦以外にもうひとつ、通信機能を活かしたモードが欲しかった。こればっかりはハードの問題でもあるので、今後に期待するしかない。

据え置き機版と変わらないクオリティの『パワプロ』を携帯機で遊べるのはすごいことだし、PSPならそれができることもわかった。ただ、ここで終わっていてはベタ移植と変わらないと思う。次こそは、携帯機ならではの魅力あるプラスアルファを！ハードをけん引する野球ゲームのスタンダードとして、大きく期待しているのですよ！

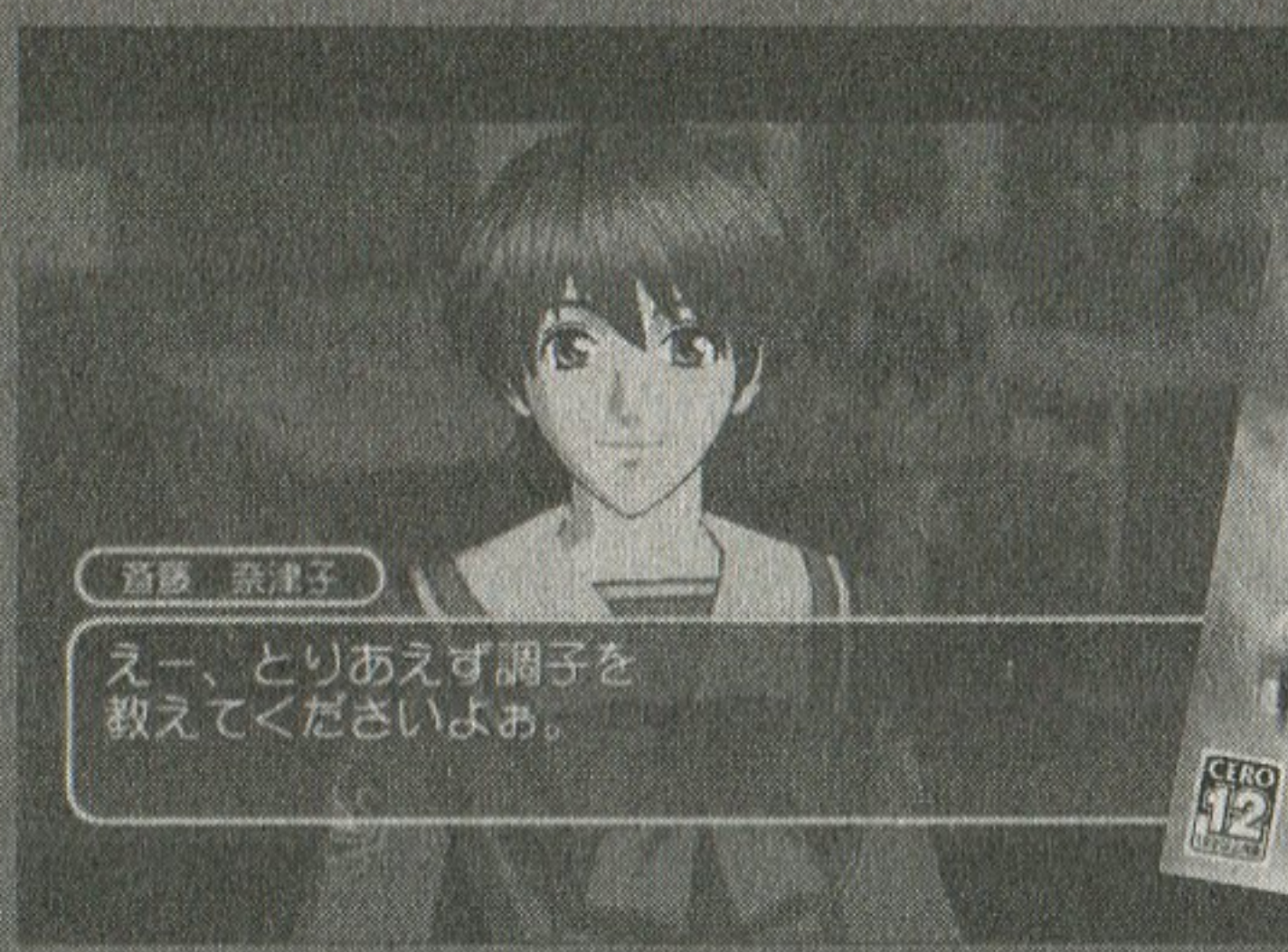
ガンパレード・オーケストラ 緑の章 ～狼と彼の少年～

text by
池谷勇人

プレイ時間
20時間

ジドラマ・ジェネレーター メSCE 機PS2 ¥7,140円（5%税込）

斎藤 奈津子
えー、とりあえず調子を教えてくださいよぉ。

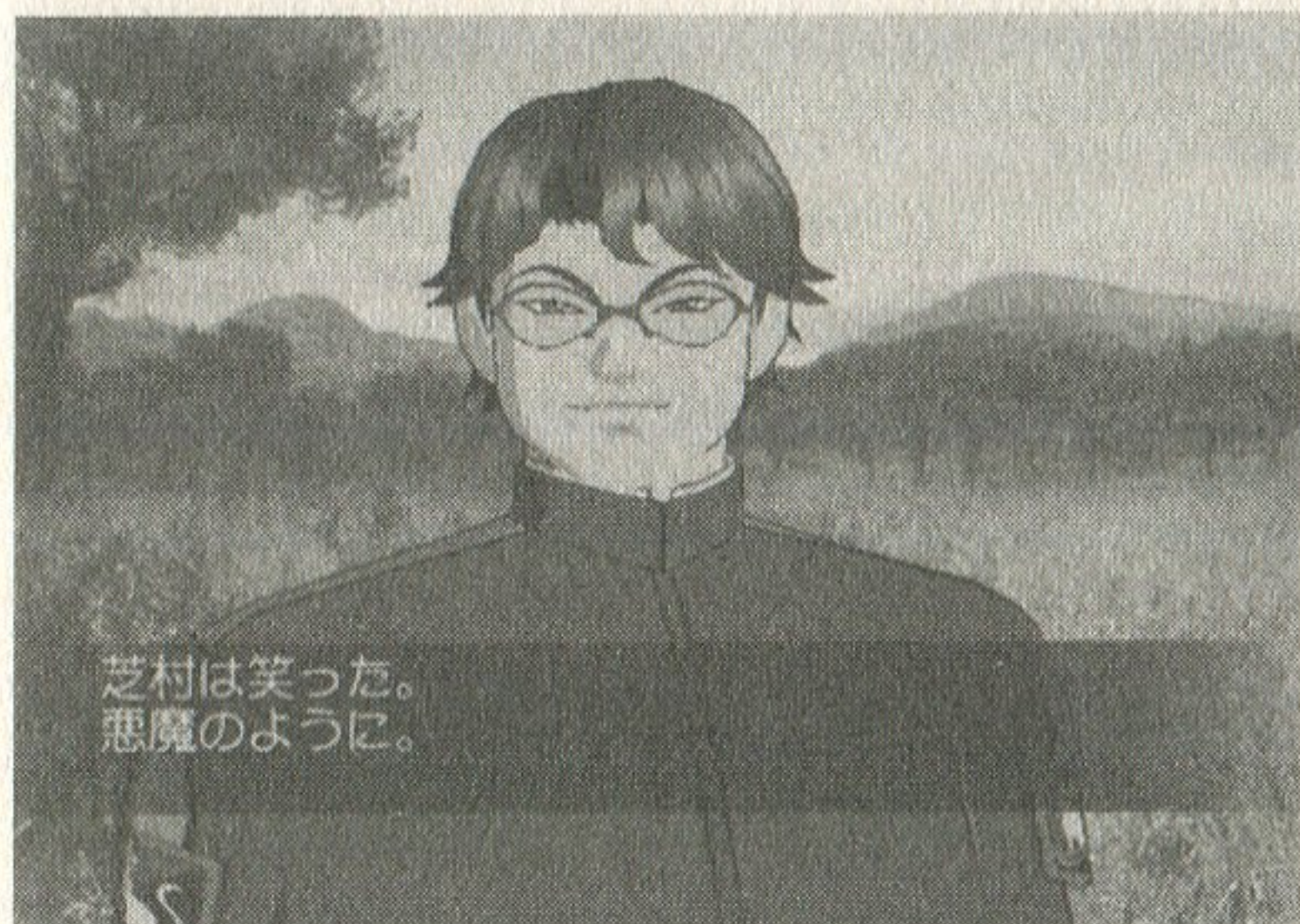
プレイヤーの妄想力が試される デジタル「ごっこ遊び」ツール

PSの名作『ガンパレード・マーチ』の続編として、期待して待った『ガンパレード・オーケストラ』三部作、だったのだが……

楽しめるかどうかはあなたの妄想力次第

前作『白の章』に続く、『ガンパレード・オーケストラ』三部作の第2作目。それがこの『ガンパレード・オーケストラ 緑の章～狼と彼の少年～』だ。前作が冬の青森を舞台としていたのに対し、今作の舞台は春の中国地方。緑多き山岳地帯を舞台に、プレイヤーは第105山岳師団の学生兵として、ある時は学校に通い、ある時は兵士として戦場に駆り出されながら、2000年3月からの3ヵ月間を過ごすことになる。

このシリーズをひと言で言えば、デジタルな「ごっこ遊び」に尽きる。舞台となる箱庭があり、そこにはAIに基づき勝手に行動しているNPCたちがいる。プレイヤーはその中に交ざり、彼らに話しかけたり、学業や訓練にいそしんだり、部屋でテレビを見たりしながら、バーチャルな「学園生活」を演じていく。ウデを磨いて戦闘パートで活躍するもよし。気になるあの子と恋愛関係を築くもよし。何なら3ヵ月間、ずっと学校に行かずぶらぶらしていたっていい。あらかじめ用意されたストーリーなどはなく、3ヵ月の間にプレイヤーが「演じた」ことが、そのままドラマになる。これが、本作が「ごっこ遊び」であり「ドラマ・ジェネレーター」と呼ばれるゆえんである。

ただ、これをホントに楽しめるかどうかは、プレイヤーの演技力+妄想力にかかっていると言っていい。カラオケやボウリングに言っても「行きました」程度の説明があるのみ。NPCとの会話にしても、会話の内容はすっ飛ばして「ふーん」「そうだね」程度のセリフと、会話結果に応じたパラメータの変動があるだけ。こうしたささいなセリフやパラメータの動きから、さまざまなドラマを妄想するのが『ガンパレ』のオツな楽しみ方なのだが、各NPCのキャラや立ち位置がはっきりしない

芝村は笑った。
悪魔のように。

前作に比べ、登場人物のキャラがぐっと濃くなっているのは◎。特にコイツの存在感は抜群

序盤は、どうにもロボットと会話しているようで「オレ何やってるんだろう」的なむなしさが募る。
　しかし、こうしたやりとりを重ねるにつれ、少しずつ友情、愛情といったパラメータに山ができはじめ、気づけばクラス内に友達、恋人、三角関係、といった生臭い人間関係が芽生えているから面白い。こうなってしまえば、プレイヤーの妄想力に火がつくのも時間の問題。ちょっとしたNPCの反応にドキッとしてみたり、意を決して気になるあの子を食事に誘ってみたり……。いつの間にか、リアルな学生をしっかり「演じて」しまっている自分に驚くはずだ。

森林が舞台になり、地形効果を利用して戦うなどの戦術も可能に。戦術パートは格段に面白くなった

より歯ごたえを増した戦闘パート

　基本的なシステムは『白の章』を踏襲。というか登場人物とシチュエーションが入れ替わっただけじゃん、という感じでもあり、続編というよりは追加シナリオという位置づけだろう。
　唯一変わったと思えたのが戦闘パート。前作ではある程度強化した95式対空戦車が1台あれば、単騎で敵のド真ん中に乗り込んでいって全滅させられるほど破たんしていたのだが、今回はさすがに見直され、かなり難易度・戦略性ともに高くなっている。また、新たに追加された動物兵器「雷電」により、機動力を活かしたスピーディな戦いも可能になった。
　その分、学園生活パートでも常に戦闘パートのことを考えながら的確な指示を行わなければならず、前作のように気ままなブラブラ生活はしにくくなっている。しかし、本来の「学生兵」という立場を考えれば、これくらいの緊張感は常にあってしかるべきだろう。前作では敵襲来のサイレンが鳴っても「だりー」という感じであったが、今回は思わずドキッとし、身が引きしまる。
　そのほか、面倒な演出やメッセージをスキップできるようになっていたり、パラメータの変動具合などが調整されていたりと細かな部分での改良も見られ、より遊びやすくはなっている。
　ただ、基本部分はやはり『白の章』と同じというのがどうしても気になってしまった。『白の章』を何周もした後で、また同じようなプレイをさせられるのは、さすがにモチベーションが下がる。BGMやイベント、モーションなど細かなところで使い回しが目立つのもやる気をそがれる。
　確かに「演じて楽しむ」のが『ガンパレ』の本分だが、わざわざPS2で続編を出したからには、もう少し「見せる・読ませる」方向での進化があってほしかった。NPCは相変わらずの口調で、「なりきる」にはプレイヤーの相当な妄想力が必要。埋もれさせるには惜しいシリーズだが、これでは「人を選ぶ」と言われても仕方ないのかもしれない。

やや息切れ気味の2作目 次作までモチベーションが続くか

学園パートはホントに「自由」。学校をサボって1日中家でテレビを見ている……なんてことも可能

巨大な最終兵器「大玉」を撃つ 異色の人海戦術ピンボール

大玉

text by
多根清史

プレイ時間
18時間

ジ人海戦術落城アクション メ任天堂 機GC ¥6,800円（5%税込）

『ザ・タワー』や『シーマン』など"出落ち"ソフト作りの名手・斎藤由多加による戦国ピンボール。マイクを通じて「音声コマンド」を送り、無名の兵士たちとの一体感を味わえる。

斎藤由多加というエンターテイナー

本作『大玉』は、ひと言で言うと「戦国ピンボール」だ。「大玉」というボールを発射し、「振り場」つまり左右のフリッパーで弾き、戦場のフィールドを転がす。見て1秒で理解できる「出落ち」を形にしたようなゲームだ。

「出落ち」とは、お笑い芸人などが、ステージに出た途端に受けが取れる奇抜なネタをぶつけること。さて、観客をわっと沸かせるのはおいしいが、それからどうするのか。最大の武器を手放した後にも舞台の上に居座ることは、冷や汗だらだらかくのではなかろうか。

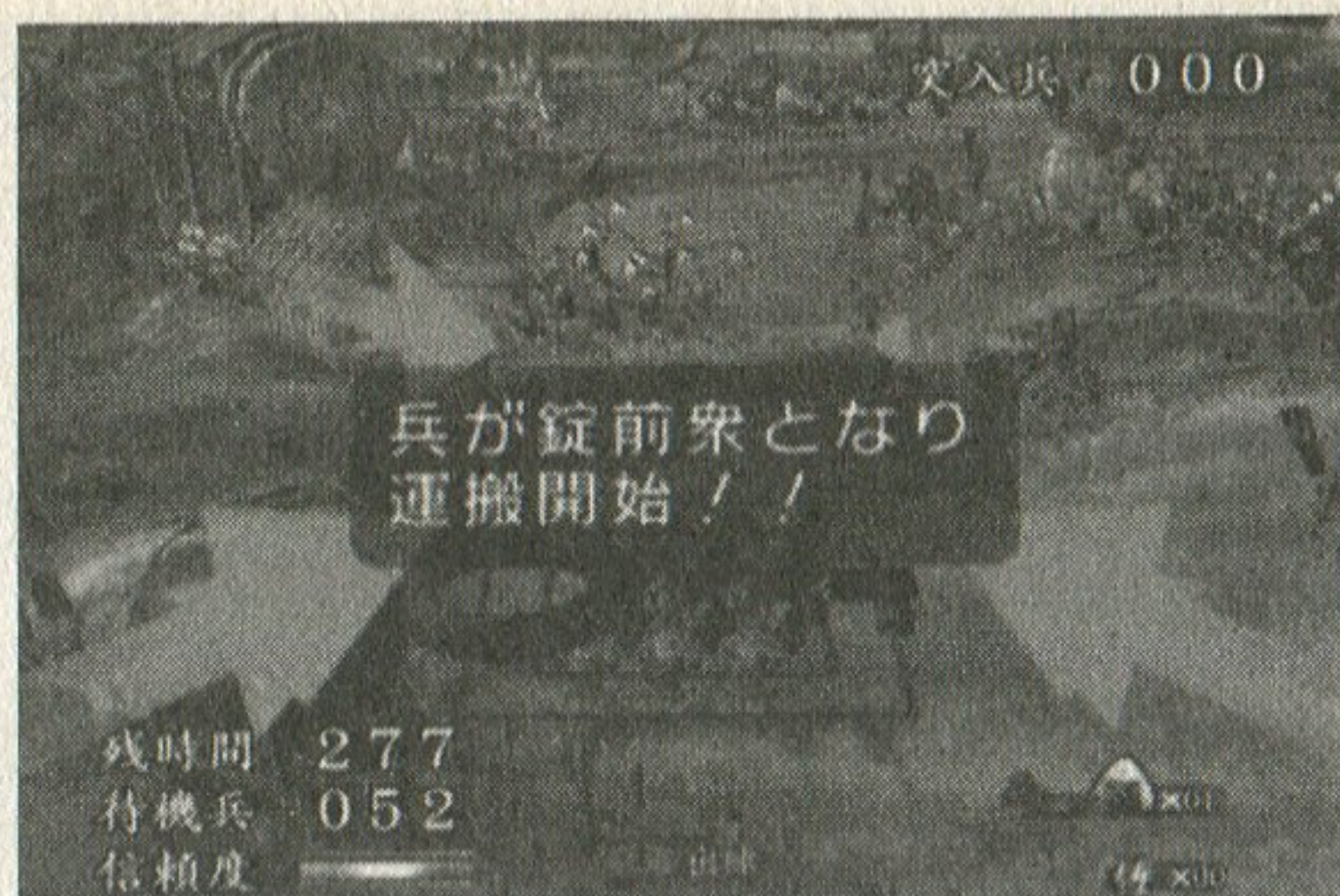
この『大玉』を創った斎藤由多加というクリエイターは、「出落ち」した後もお客を楽しませ、間を持たせられる名人である。処女作の『タワー』は、雑居ビルを横から眺めた断面を見ながら、エレベーターの置き方を工夫して、高層ビルに発展させるゲームだった。ぱっと見て、とてもわかりやすい。しかし、「エレベーターの待ち時間が増える↓住民が減る↓収入が減ってビルの建築が滞る」という過程を実現することは厄介そうだ。そうした細部を詰めていく作業を放り出したゲームは山ほどある。斎藤は、「出落ち」した後もきっちりお客を楽しませる手間を惜しまない、大胆さと繊細さを併せ持つ珍しいタイプなのだ。

また『シーマン〜禁断のペット』になると、水槽の中に得体の知れない卵を落とし、得体の知れないシーマン（300本限定で故・大川CSK会長）にマイクを通じて話しかけて育てる、とまたしても「出落ち」ものである。見

「大玉」を発射して無名の兵士たちを援護し、「任天の鐘」を運ぶ「釣鐘衆」を守って敵の本拠地に入りこむことが目的。音声コマンドや大滝秀治のナレーションといった「声」にこだわりがある

音声コマンドにより得られる「無名の兵たち」との一体感

てるつもりが見られてる、話すつもりが話しかけられてる。そんなゲームと人間との「関係の揺らぎ」は思いつきやすいが、商品化にこぎ着けられる内容、つまり一定のプレイ時間とやり込み性を持たせた根気は「誠実」とさえ言える。

しかし、1本のミニゲームならともかく、GC用ゲームとしては大作、まして任天堂ブランドに恥じない内容に仕上げるのは至難の業だ。そこに主役は「山ノ内家」、「任天道」という武士道の設定、さらに人間国宝級の俳優・大滝秀治を声優に起用したのはよくぞと思うが、まあ「出落ちのだめ押し」である。その先の内容にこそ「斎藤のすごみ」があるはずだ。

フィールド上には「音声コマンド」が配置されており、大玉を当てて回収すると使えるようになる。しかし、兵士たちの「信頼度」が低ければ、なかなか命令に従ってもらえなくて苦労する

もっとステージ数が欲しい

やはり、ただのピンボールではない。ゲームの目的は大玉を敵陣に放り込むことではなく、「任天道」と書いた釣り鐘を担ぐ「釣鐘衆」を守って、次の戦場に兵士たちを送りこむこと。つまり主役は無名の兵士なのである。

そこでソフトに同梱されてるマイクの出番となる。「押せー」「進めー」「集まれー」と声に出して指示を与えるのはとっぴな発想のようでいて、実質上は『スタークラフト』などリアルタイムシミュレーション（以下RTS）の命令と同じく、カーソルを動かして目的地や動かしたいアイテムを指定したりする。プレイの上で意味がある対象しか指示できないので「不自由な（かんたんな）RTS」といった風情だ。

大玉はただの物理エネルギーの固まりであって、敵味方の区別なく鏖殺（みなごろし）していく。わが意のままとならないボールが部下をぶち殺すと信頼度が下がり、必死にかけ声を張り上げても「死にたくないよー」とゴネて言うことを聞いてくれない。インターフェイス的にはたかが「3本目の手」にすぎないマイク操作（＝RTS命令）をフックとして、「無名の兵士とプレイヤーとの一体感」を成立させているのである。

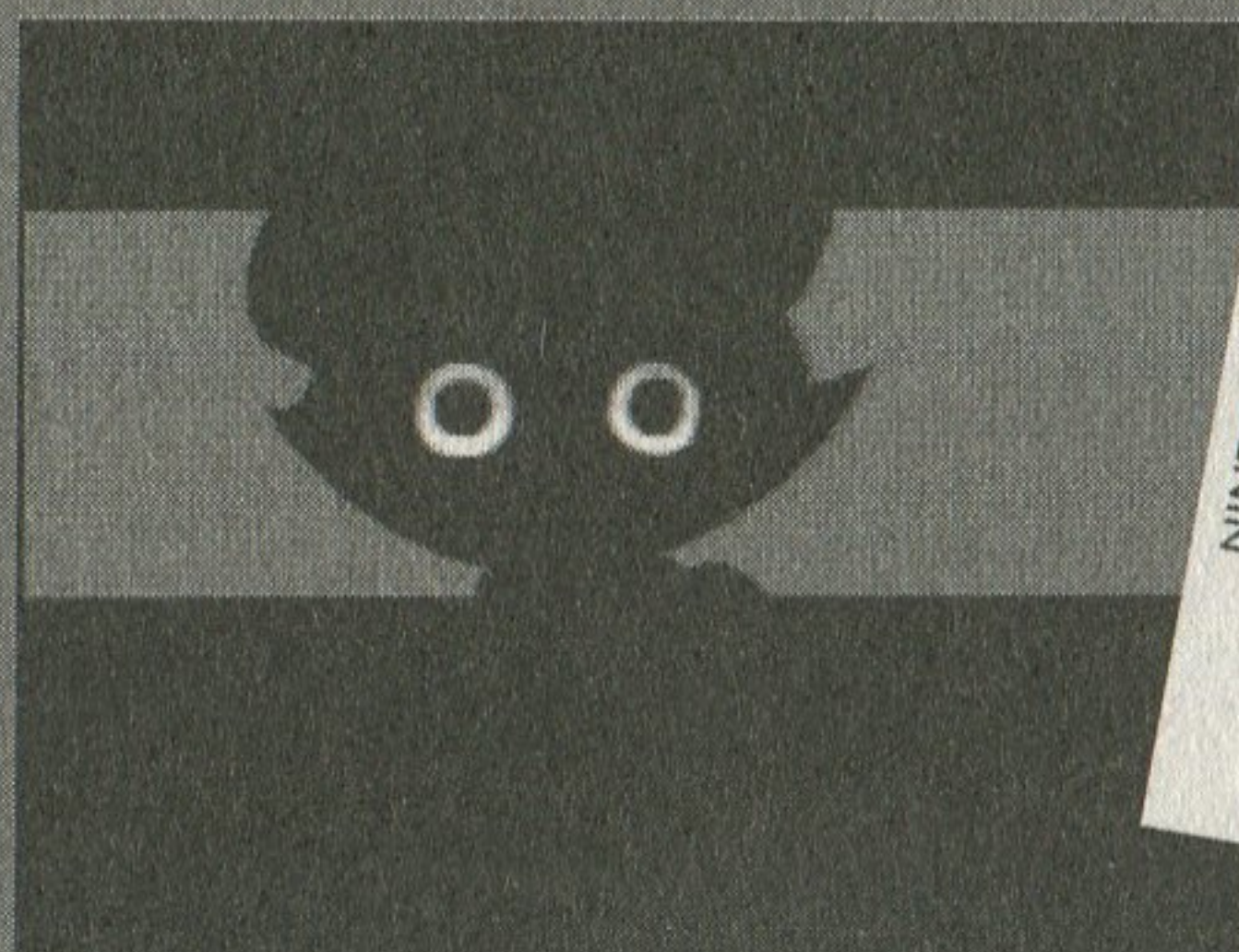
戦場で部下を激励したりなだめたり武将の恍惚と不安、そしてピンボールの球を落とすとゲームオーバーというあっけない非情、まずは「出落ち」のつかみは成功だ。しかし、その後の「間を持たせる根気」が必ずしもプレイヤーの期待に添っていないように思える。彼のブログにも「長く遊べるゲームか？　について任天堂と協議した」旨がふれられているが、そうした妥協の結果とも、常識的な判断とも取れる痕跡が混入しているのだ。大玉が暴れ回る豪快な見かけとは裏腹に、この戦場の勝敗は「兵士の数の多寡」により決まる。信じられない角度でボールを入れるファインプレイを決めようが、結局は累積的で作業の積み重ねによる数に還元され、どかーんと大当たりの一撃でクリアなんてない。一枚ごとのマップは練り込まれて労力がかけられてるので十分なステージ数が用意できず、それでもプレイ時間を稼ぐ必要がある。だが、一面ずつの敷居を上げて何回もやり直しさせるやり方は疑問が残った。「出落ち」のインパクトが薄れてからも何十面も遊べる持久力、「非日常の極み」を「歯みがき、食事、そして大玉」のような日常に溶け込ませる粘り腰がなかったのが残念である。

おさわり探偵　小沢里奈

text by
戸塚伎一

プレイ時間
13時間

ジ おさわりアドベンチャー メ サクセス 機 DS ¥4,800円（5%税込）

商品としてのサービス精神ではなく ゲームとしての遊びゴコロに忠実な佳作

探偵事務所を開業した少女〝小沢里奈〟が、町で次々と起こる事件を解決していく推理アドベンチャー。独特のゲーム世界が魅力。

第一印象で判断してはいけないと思いつつ…

おさわり探偵。ともすれば、ちょっとエッチなギャルゲー的展開を予感させる、珍妙な肩書き。主人公少女・小沢里奈の、駄じゃれ成分100パーセントのネーミングセンス。そこに加えて、単純に「かわいー」と言い放てない、クセのあるキャラクターデザイン。もうこれはアレだ、本気で推理とかそういうのじゃなくて、雰囲気を楽しんでくださいっていう、ファッション性重視のゲームなんでしょ？　と高をくくりながらプレイすること数時間。

私は自分自身に失望した。ファーストインプレッションで作品の本質を見誤っていたことではなく、ゲーマーとしての感覚がすっかり鈍っていたことに…。

触感や反応あってこその「おさわり道」

いきなり探偵を志すことになった女の子・小沢里奈となって、トラブルメーカー的存在の友達が持ち込んでくる事件を調査、解決していくのが、本作の基本設定。シナリオ構成は全4話のオムニバス形式で、複数の事件を並行して扱ったり、調査の進め方によってストーリー展開が分岐するなどの横軸的な広がりはない。

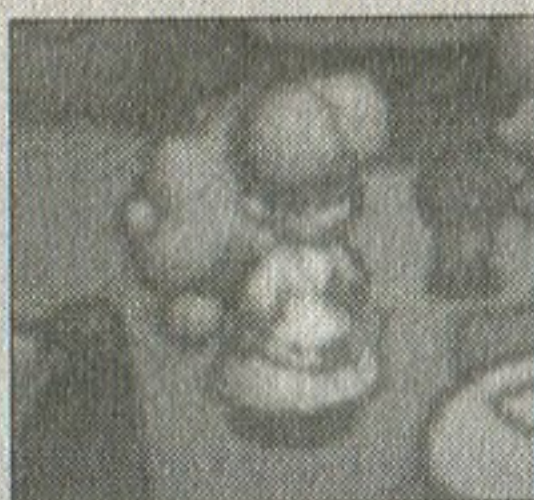
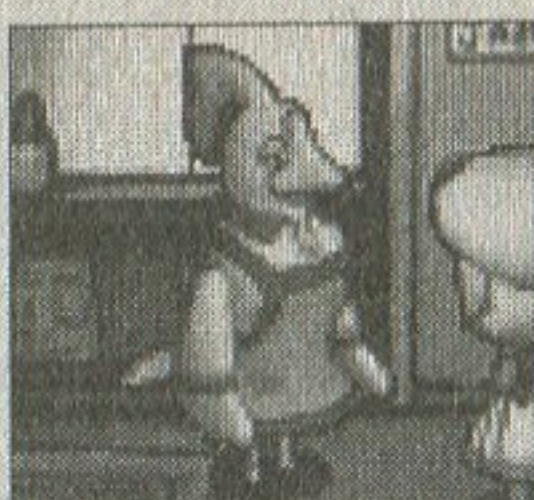
ゲームの進め方は至ってオーソドックス。各移動先にいる人々と話し、気になるポイントを調査して情報やアイテムを集め、その時々の懸案をクリアすることでストーリーが展開していく。

その過程におけるすべての操作はタッチペンに対応。「対応」というよりはむしろ、タッチペン操作が標準仕様と言うべきか。プレイヤーキャラの移動場所指定や、気になるポイントの調査を直感的に行える快適さ、「いかにも」な場所で予想どおりのリアクションがあったり、あるいはまったく予期していなかったタイミングで思わぬ反応があることへのシンプル

登場人物の細かいアニメーションや、ここぞという場面でのイベントCGの使いっぷりはすがすがしい

な驚きは、十字ボタンでカーソルを動かして実行ボタン……の流れでは存分に味わえない。

本筋の事件調査とはまったく関係なしに、主人公が自由研究と称していろいろな物体の触り心地を記録していく「おさわり図鑑」の要素が、画面をタッチすることそのものの楽しさにひと役買っている。その仕組み自体はどーってことないのだが、一枚絵状のフィールド画面に描かれているモノたちに、場面をそれらしく見せかけるためのドット集合単位以上の意味合い、または可能性を与えている点において、制作スタッフの〝遊びゴコロ〟に対する姿勢を感じた(ちなみにこの「おさわり図鑑」、コンプリートしてもささやかなご褒美CGが1枚表示されるだけ)。

インパクト大な隣人たち ベスト3

①まなみ
本編で起きるすべての事件に関与するキーマン。最初のうちは独特な会話テンポにイライラさせられるがいつの間にか気持ち良くなる。

②ヨネ子
まなみが住むアパートの管理人。ただの鶏おばさんと思いきや、第1話でとんでもない芸当を披露し、以降まともに見られなくなる(笑)。

③サーカス団長さん
第4話で登場。常に自信たっぷりでけんか腰なくせに言うことやることがメチャクチャで、「こんな生き方もアリかな」とさえ思える。

無愛想なゲーム世界に思い知らされたこと

私が本作のそうした遊びゴコロを素直に受け入れられるようになるには、前述した自分自身への失望を乗り越える必要があった。実は第1話と第2話で何をすれば先に進めるのかまったくわからなくなり、先に遊んでいた嫁(一般人)に、ヒントというかそのものズバリの解法を教えてもらい、やっと突破できたのだ。解法を聞きそのとおりに実行した直後は、仕掛けのあまりの単純さとその唐突さ、脈絡のなさと相まって、力が抜けた。

そもそも文字で与えられるヒント情報が少なく、ことここにタッチすると何か起きるよ、みたいにプレイヤーの行動を親切に誘導するシステムも採用していない。かといって、この場面でなぜそういう行動をとればいいのか? といった明確な理由づけが用意されているわけでもなく、「こんな不条理な謎わかるわけねーよ」と開き直ることもできなくはない。

しかし古い記憶をたどってみれば、私が少年時代(~1980年代中盤)にプレイしていた思考型ゲームは、たいがいがこんな感じだった。道理も考えず、ただ己の〝ゲーム勘〟だけを頼りにやみくもに働きかけることで、無愛想なゲーム世界に変化をもたらしていく……それをゲーマーの醍醐味として当然に受け入れていたはずなのに、いつの間にか時流に飼いならされてしまったものだ。

そんなこんなで気持ちを切り替えて臨んだ後半(第3、4話)は、謎や仕掛けが常識的なものばかりになり、しかも前半の不条理だった部分のバックストーリー解説があったりで、いささか拍子抜けだった。その代わり、クリア後にプレイできるようになる「おまけシナリオ」は不条理さ全開。すっかりしなびていたゲーム勘をだいぶ回復できたかも。

タッチペンで「さわる」楽しさのとりこに!!

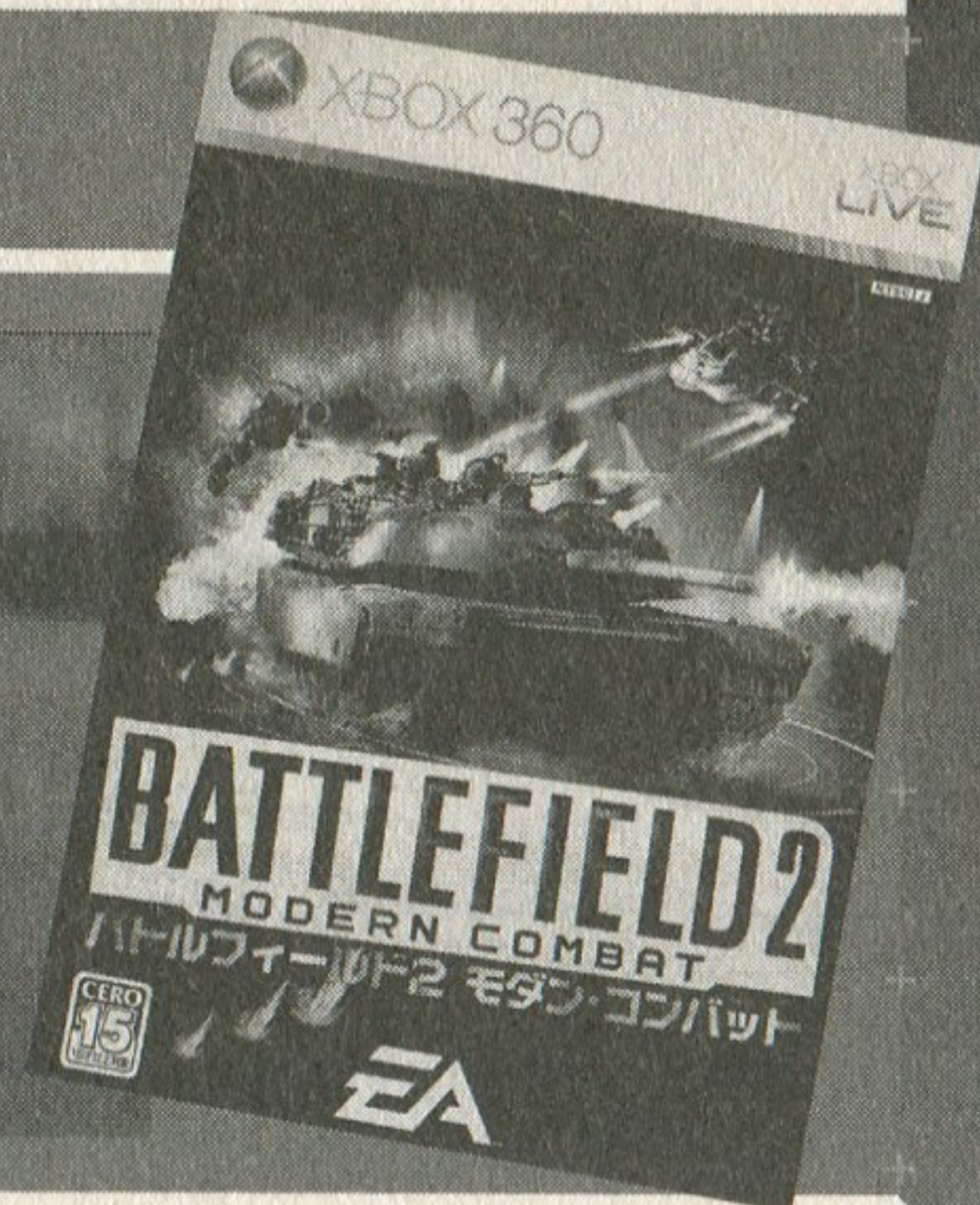
サブ画面には常に主人公・里奈の微妙な表情変化や心の中の本音が表示される。これがなかなか黒い

PCゲームのグラフィックが家庭で楽しめる時代がやってきた。

バトルフィールド2 モダン・コンバット

text by 松井悠

プレイ時間 **50時間**

ジミリタリーアクション メエレクトロニックアーツ 機Xbox360 ¥7,140円(5%税込)

全世界で700万本を売り上げたモンスターソフトがXbox360で登場

Xbox360の数少ない魅力のひとつ

日本では相も変わらず苦戦中のXbox360。慢性的に大作ソフト不足と言われ続けてはいるものの、その中にも「名作」は存在する。今回紹介するFPS（一人称視点のシューティングゲーム）『バトルフィールド2　モダン・コンバット』もそのひとつ。PCゲームでさまざまなバージョンがリリースされている『バトルフィールド』シリーズは、FPSの盛んな海外で爆発的な人気を誇ったタイトルで、日本でも根強い人気を持ち続けている。

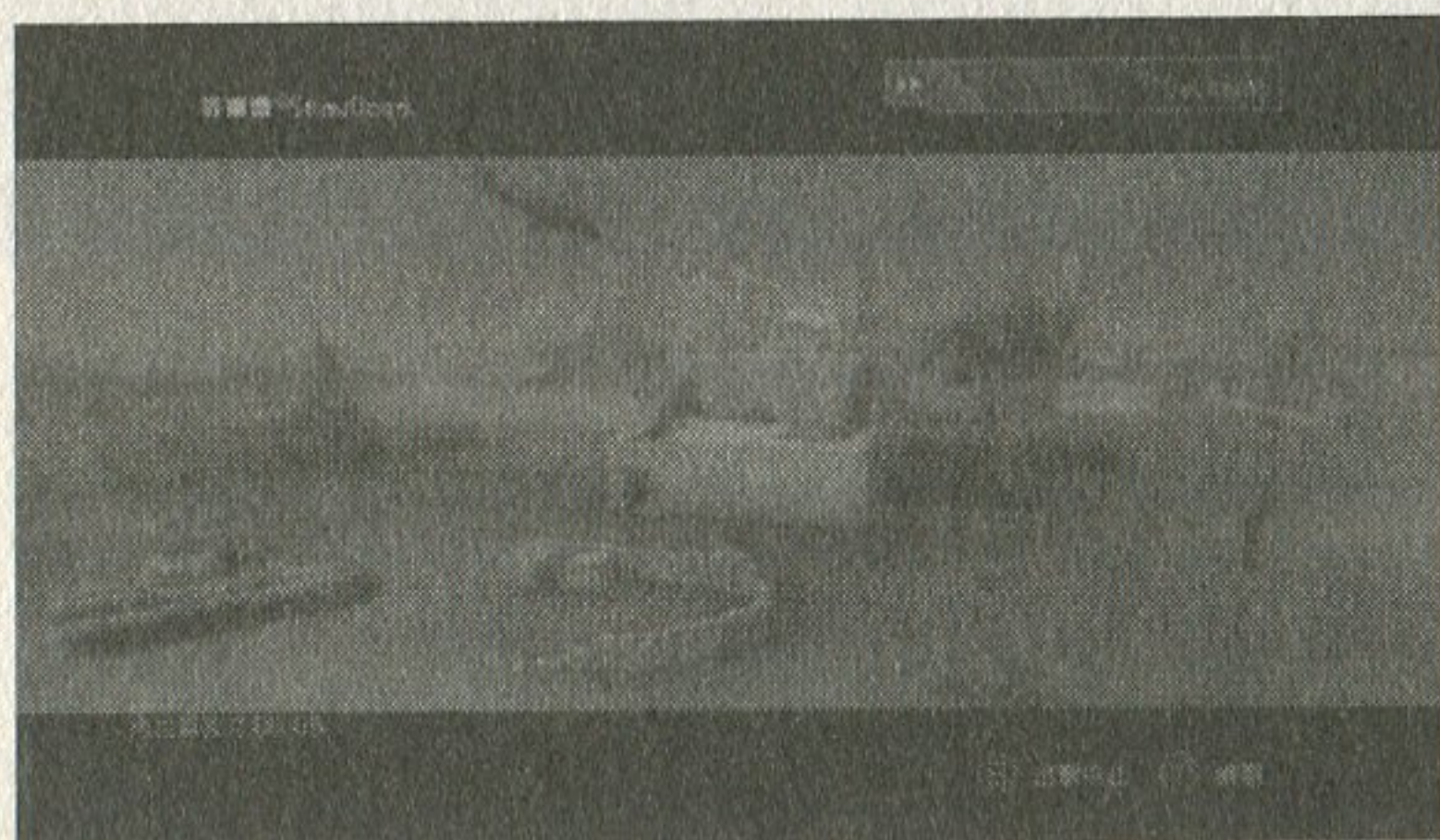
PCゲームを高いクオリティの画質でプレイしようとすると、高性能のビデオボードやCPUなどを要求されることが多く、ソフト代とは別に随分な出費となってしまうのが悩みどころ。しかしXbox360は（ビデオボードやCPUよりも）低価格でハイクオリティな画像のゲームを楽しめる。なかなかほめどころの少ないXbox360ではあるが、PCゲーマーにとってはこのポイント、なかなかの魅力と言えるのでは。筆者はもともとPCで、つまりはマウスとキーボードでFPSをプレイしていたのだが、Xbox版の『RainbowSix3』をきっかけにコントローラでFPSをプレイするようになった。最初は操作に違和感があったが、今はコントローラのほうがやりやすいかな、というくらいになっている。PCのFPSプレイヤーの方も、ぜひ一度試してみていただきたい。

「ホットスワップ」で広がるFPSの新しいスタイル

本作のシングルプレイでは操作キャラクターをプレイ中に選択できる「ホットスワップ」システムを採用している。これは、自分以外の生存しているキャラクターにカーソルを合わせてボタンを押せば、そのキャラクターを操作できるというもの。バトルフィールドシリーズは狙撃兵や工兵、衛生兵

ゲームスタート直後の一幕。パラシュートで降下しつつ敵を掃討する

など、兵科によって、使える武器が異なっているが、状況に合わせてホットスワップを行うことで「狙撃兵でヘリを撃墜」→「工兵で戦車に乗って敵陣侵入」→「援護兵で味方を回復」といった一連の流れをスムーズに行うことができる。現代戦をモチーフにしたFPSの魅力でもあり、問題点でもある「キャラクターの死にやすさ」をうまくクリアした、いいシステムと言えるだろう。筆者は基本的にFPSではシングルモードをプレイせず、オンラインばかり遊んでいるのだが、ホットスワップにすっかりはまってしまい、結局全部のミッションをクリアしてしまった。ただ、味方AIがガンガン敵につっこんでいくため遠距離で狙撃中、気がつくと自分以外が全滅、ホットスワップする相手がいない……なんてこともしばしば。ここらへんは、まぁご愛敬、といったところだろうか。

使いこなすのにはコツがいるが、様々な兵器を使用できるのも本作の魅力

オンラインプレイはまだまだ改善の余地がある。早急な対応を望みたい

快適なサーバさえあれば……

最大24人でプレイが可能なオンラインモード、これが本作の最大の魅力。ルールは陣取りゲームの「コンクエスト」、敵陣から旗を奪ってくる「キャプチャーザフラッグ」の二種類、マップは十数種類用意されており、リアルな戦場を体感することができる。

しかし、5月上旬時点では、ボイスチャットに不具合があり「試合途中に会話ができなくなる」といった症状が頻繁に発生する。日本での正式なアナウンスはまだ行われていないが、後日オンラインでパッチを配布、修正を行うという噂が流れている。

また、EA社のオンライン戦略なのか、サーバまわりは他のXboxタイトルとは異なったシステムを採用しており、「自分で部屋を作る」ことや「身内専用の部屋を作る」ことができず、EA社の用意したサーバに接続しなければならない。現時点では、アメリカ、ヨーロッパにしかサーバがないらしく、オンラインアクションゲームでは致命的な「ラグ」が頻発する。自分が動いたはずの位置にいなかったり、相手より先に射撃をしたはずなのに、なぜか自分だけが死んでいたりと、明らかに自分の腕とは関係のないところで勝敗が決まってしまうのだ。

ゲームが非常に面白いだけに、快適にプレイできる環境がないことがとにかく惜しまれる。せっかくの良作でも、回線の問題でイライラすることが多ければゲームの起動すらおっくうになってしまうだろう。EA社にはオンラインのマッチングシステムを作り直すか、日本サーバを立てていただきたいもの。

薬莢の一発に至るまで作り込まれた戦場のリアルさは必見

現時点では、オンラインまわりが「微妙」な本作だが、そのグラフィック、音響の素晴らしさは今までの家庭用FPSと一線を画している。D4対応のテレビ、5.1chの環境があれば、まさにそこは「戦場」になるだろう。職業制を採用しているため、FPS初心者でも武器の選択がわかりやすく、とっつきやすいはず。また、オフラインモードのミッションをクリアすると、特殊な条件下のステージでプレイできる「チャレンジモード」が出現。オンラインの問題がクリアになるまでは、これをやりこんで待つことにしよう。

人間の魂をそそる深き迷宮 新しくて懐かしい冒険が待つ

ディープラビリンス

text by 卯月鮎

プレイ時間 **18時間**

ジ タッチアクションRPG メ インタラクティブ・ブレインズ 機 DS ¥5,040円(5%税込)

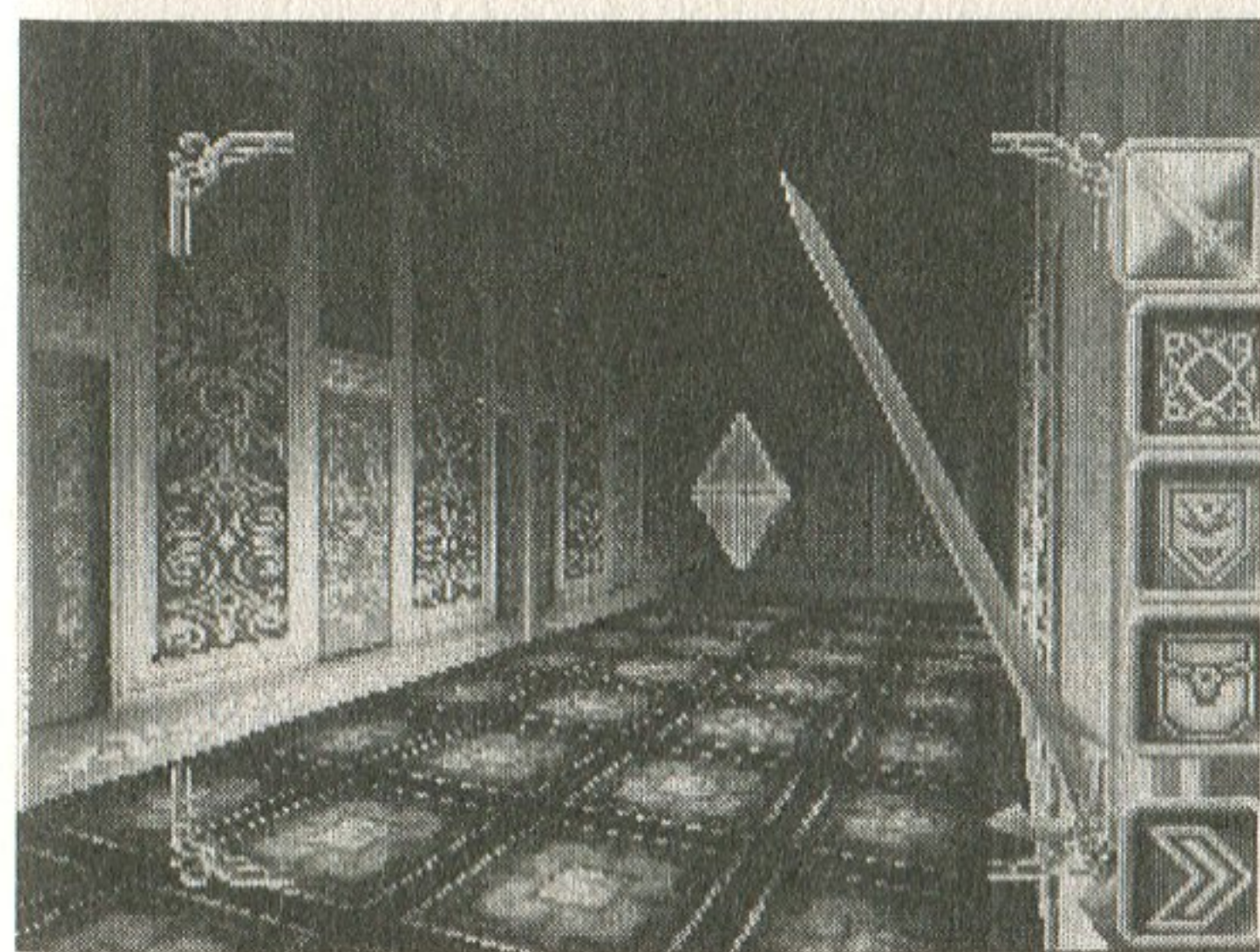
ケータイアプリのフルポリゴンRPGがDSに移植。シナリオ加藤正人氏、サウンド光田康典氏のコンビが担当した本作の実力は？

なぜ進むのか そこに迷宮があるから

なんとも不思議なゲームだ。どこがすごいのかと聞かれると答えに困るが、なぜかやめどきを失い、手が痛くなるほどプレイしてしまう。ただ動かすだけで楽しかった昔のゲームの感覚がよみがえってくる。思えばファミコンやSFC時代、ゲームは今より容量も少なく、グラフィックも劣っていた。けれど、確かに面白いタイトルは存在した。それは演出をのぞいた本質の部分で、人間の欲求を的確に突いていたからではないか。

『ディープラビリンス』も同じことが言えそうだ。正直なところ、3Dグラフィックは美しいと称するには程遠く、システム面も、文字を描いて呪文を発動させる仕掛けはDSならではだが、ほかに先例がないわけではない。迷宮を冒険するという企画自体は、それこそありがちなものだ。でも、やっぱり面白い。宝箱には何が入っているのか。扉の向こうはどこへ続くのか。次は何の呪文を覚えるのか……。剣ならぬペンを目の前の敵に向けてひたすら振るのも、手応えを感じる。迷路があるなら解いてみたい。宝があるなら集めてみたい。隠し通路があるなら見つけてみたい。敵がいるなら倒してみたい。そうしたダイレクトな欲求に応えるべく、省くところはしっかり省いて〝迷宮探索〟の骨組を提供した『ディープラビリンス』。もう少し派手な演出があってもいいと思うが、外見ばかりをつくろって、中身がないよりよほどいい。シンプルといっても画面をよく見るとちょっとした手がかりがあって、隠し通路がわかったり、ショートカットで鍵を温存すれば終盤貴重なアイテムが手に入ったりと、ゲーマーを喜ばせる要素も程よく散りばめられている。

慌てるとミスの連続 手書きの呪文システム

ジャンルは自分視点で3Dダンジョンを進む、初期のPSソフト

十字キーを左手で操作して移動、右手でタッチして攻撃という操作体系。左利き用のモードもある

迷宮の先が気になり 不思議とやめられない！

『キングスフィールド』タイプのアクションRPG。タッチスクリーンを使って武器攻撃や呪文の発動を行うシステムが特徴だ。剣の振りは「右から左」「下から上」「斜め」とタッチペンをスライドさせた方向によって数種類のパターンが存在する。振り方で敵へのダメージも変わるのが、芸が細かい。3×3のマス目に「キリー文字」と呼ばれる文様を書いて発動させる呪文も優れものだ。「N」に似た形を書けば回復呪文「ナフ」、右下から斜め上へ短い線を引けば冷気の呪文「クー」といった具合。呪文を書いているときもリアルタイムで戦闘は進む。ザコ敵には何の問題もないが、ボス戦ではパニック必至。激しい攻撃の中、体力はあとわずか。Nの文字を必死に書くが、慌ててはみ出して「ファンブル」（ミス）。こうなると負の連鎖。今度はまだ書ききっていないのに焦って発動ボタンを押して、またファンブル。「魔法使いは冷静第一！」。そんな教訓が身に染みる。呪文は連続して書くことで強度を高めたり、炎や雷などの属性を重ねられたりもできる（当然、ファンブルの危険性も高まる）。この辺りは凝っていて、単調にならず呪文のバリエーションも多い。

シナリオは小学校6年生の少年ショウが、両親を追って異世界に吸い込まれてしまうというもの。家族のきずなというテーマはなかなか深いが、後半の書き込みが少なく、残念ながら消化不良に終わっている。

シナリオ担当は『クロノ・クロス』や『バテン・カイトス』の加藤正人氏。重厚なシナリオで評価が高い加藤氏だが、軽さを生かしたゲーム性とのバランスを考えれば、この濃さが適当だろうか。といっても、頭がゾウのキャラクター・ボーガルドや舞台となるヴィマーナといった、インド神話のエッセンスを世界観に振りかけているのは新鮮味があった。

もとをたどれば『ディープラビリンス』は「世界初&史上最大！完全オリジナル&フルポリゴンの3DダンジョンRPG」を売り文句に、04年にサービスを開始したケータイ用アプリ。そこに新シナリオとタッチの要素を加えてDS用ソフトに生まれ変わった。メーカーはインタラクティブブレインズ。名の通った大手ではない、こうした会社から良作ソフトが続々と発売されれば、ゲーム界はもっと活気づくのではないか。

魔法の文字を描いて呪文を発動。書き順も正しくなければならない。文字は20種類以上存在する

オリジナルのケータイ版も収録！

待っていたのよ。ずっと、アノ人を…。

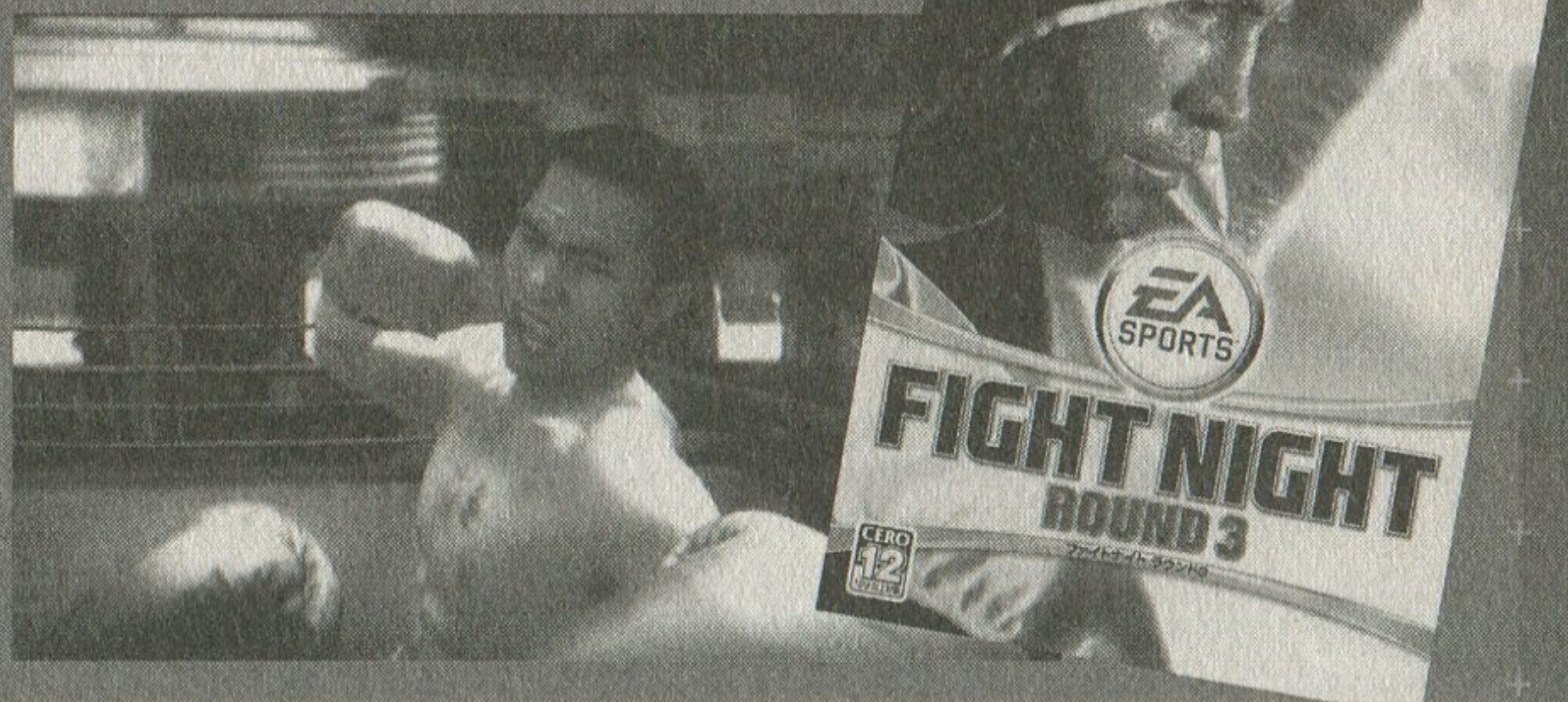
本作にはシステムは同じだが、シナリオのテイストが異なるケータイ版も収録されている。メインのDS版のセーブ担当が紫のカモノハシなのに対し、ケータイ版はクリスタルの中から不思議な言葉を語りかける少女。シリアスででもの悲しい雰囲気に引き込まれる。2種類のバージョンが収録されているのでボリューム的にも問題なし。どちらが好みだろうか？

これこそ「リアル」。Xbox360の性能を堪能できる一本。

ファイトナイト ラウンド3

text by
松井悠

プレイ時間
30時間

ジ ボクシング メ エレクトロニックアーツ 機 Xbox360 ¥7,140円(5%税込)

直感的な操作、作り込まれたグラフィックに酔いしれる

「アリがいる」だけで購入動機に

今までボクシングゲームをプレイしたことのなかった筆者だが、今年初頭に『ファイトナイト ラウンド3』（以下『FN3』）の予告ムービーを見てから「これは絶対にやりたい！」と思い続けていた。その理由は至極単純。「ゲームにモハメッド・アリが登場する」からである。恥ずかしながら、ボクシングにあまり詳しくない筆者ではあるが、このゲームを「まずはキャラゲー」としてプレイしてみることにした。

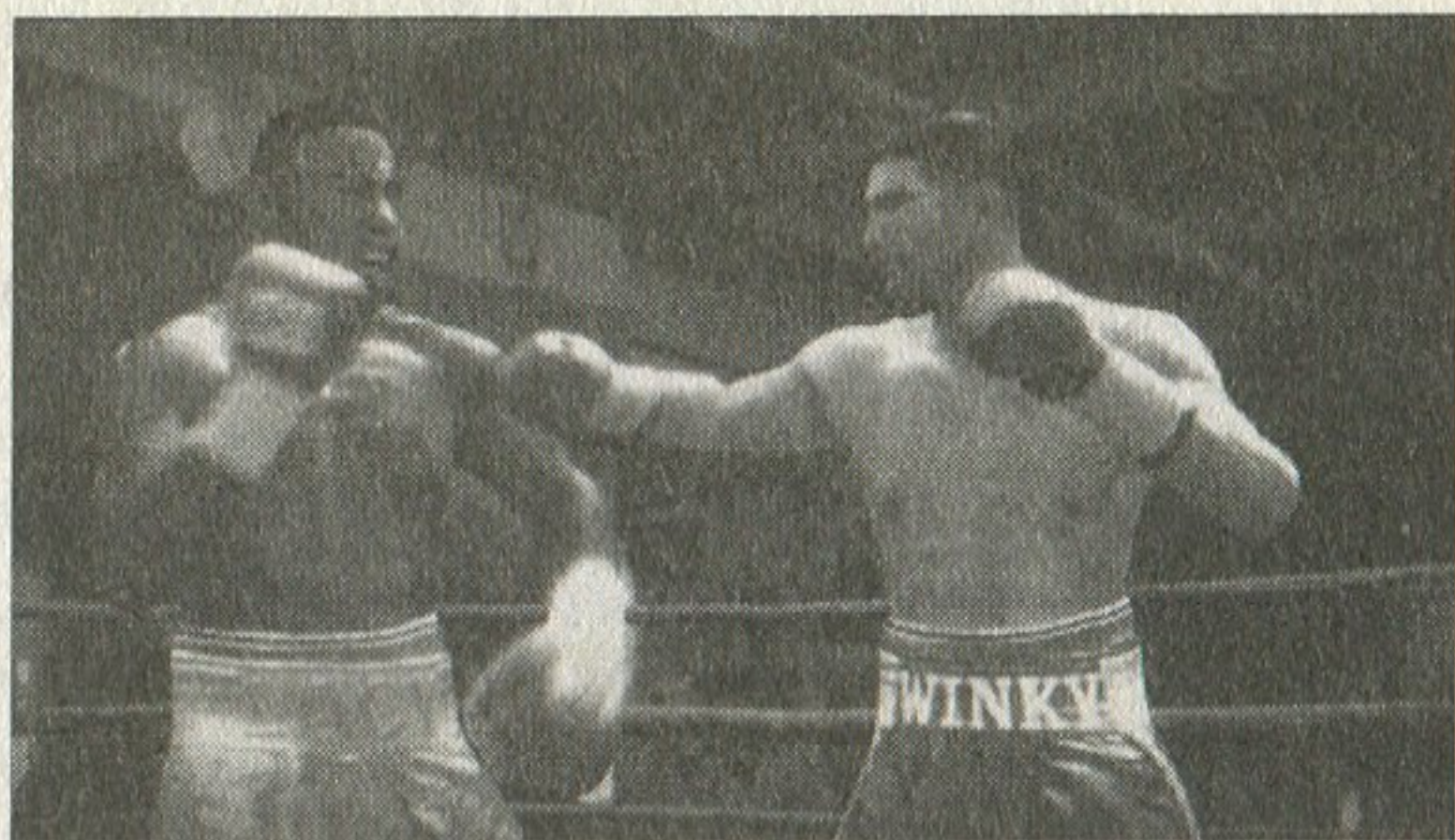
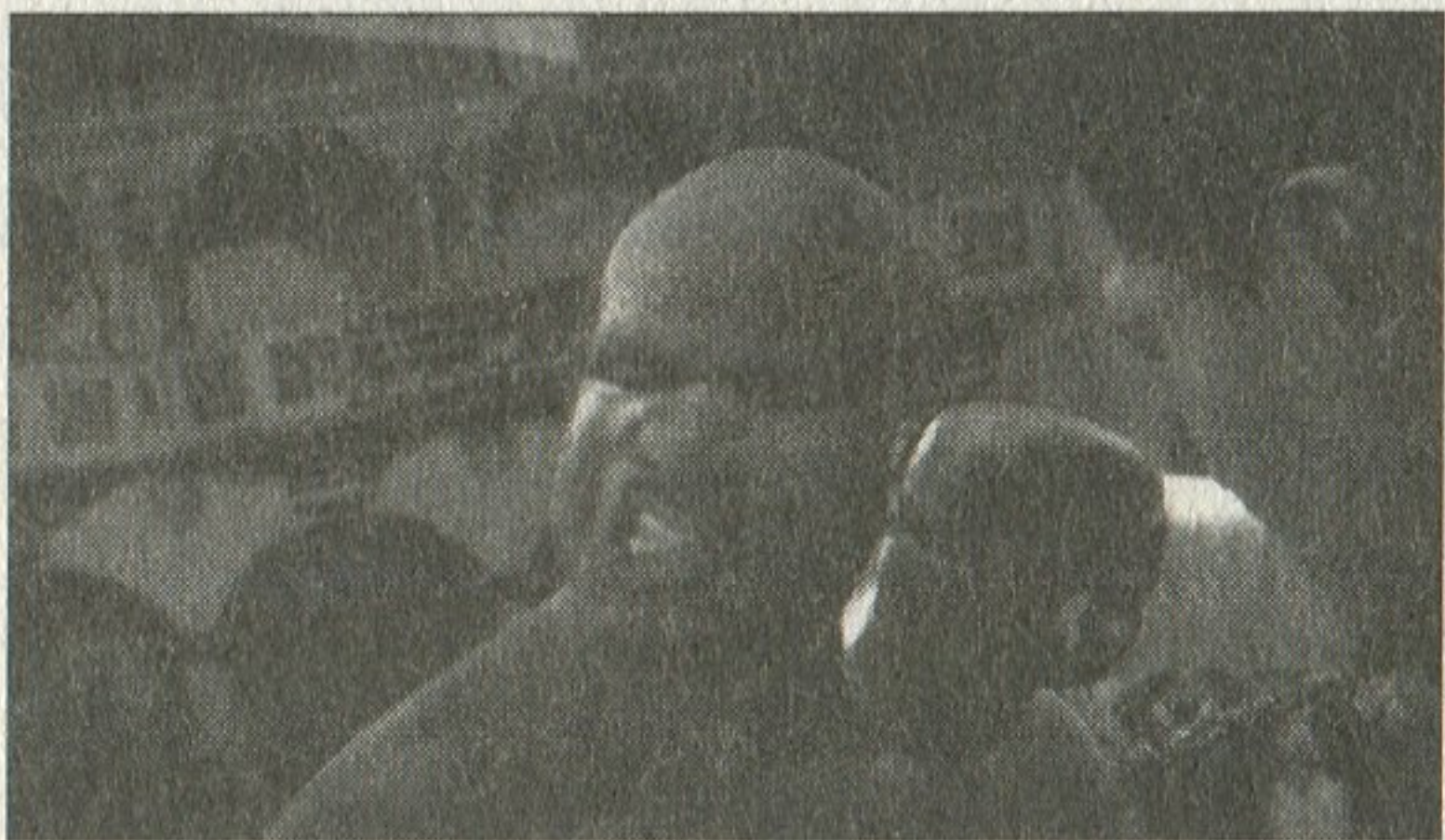
『FN3』は海外のスポーツゲームメーカーとしても有名な「エレクトロニック・アーツ」社のボクシングゲーム最新作。アナログスティックの操作でパンチを繰り出せる「トータル・パンチ・コントロール」システムを採用、ボタンで攻撃を行う既存のボクシングゲームとは異なる「直感的な操作」を実現した。また、異常なまでに選手のグラフィックが美しく、まさに実写と見まがうほどの選手の姿、パンチモーションや殴られたときの表情などは必見。

直感的なパンチ操作！とうたってはいるものの…

本作の最大の特徴は「トータル・パンチ・コントロール」にある。ジャブやフック、アッパーなどをそれっぽい右アナログスティックの動き…たとえば、アッパーなら斜め下からぐるりと斜め上まで回す……で繰り出すことができる。しかし、この操作は「選手を操作している感覚を味わう」ことはできるのだが、「ゲームをプレイする」となると、なかなか思う通りに連打を繰り出すことができず、ややストレスを感じてしまう。そこで、筆者は操作設定を「ボタンでパンチ」のモードに切り替えてプレイを続けることにした。ただしこのモードでは相手を一撃で追い込める「スタン・パンチ」や「フラッシュKO」などのスペシャルパンチを出すことができない。普段のパンチはボタンで

アリ、ホリフィールドをはじめとする超有名選手たちの競演

繰り出し、ここぞというところでは、アナログスティックをぐりぐりと動かしてスペシャルパンチ、という微妙なプレイスタイルになってしまった……のだが、これが非常に強かったりする。普段はジャブで間合いを計りつつ、相手のパンチをかいくぐってボディから左右のフックで連打、みたいなことが簡単にできるようになった。

また、「スウェー」、「パーリング」、「ガード」などの動作は左アナログスティックで操作する。これを習熟すれば、すべての動作を左右のアナログスティックで行うことができるようになるのだろうが、その道は少し険しそうだ。

ここまでリアルなボクシングをプレイできる、という喜びに浸れる

TVCMでも流れたノックアウトシーンは圧巻

自分だけのキャラクターで超有名選手と戦う喜び

『FN3』では、身長、体重から体型、顔のパーツ、髪型まで、ありとあらゆるパーツをカスタマイズしたオリジナルキャラクターを作り上げられる。カスタマイズ項目は、右利き、左利き、ボクシングスタイル、パンチの威力、スタミナ、打たれ強さからはじまり、グローブやトランクス、マウスピースなども選択することができる。一人用のモードを進めることで、パンチ力がアップするグローブや、スピードがアップするシューズなどが入手できるため、プレイヤーの「カスタマイズ欲」をくすぐる作りになっている。

ちなみにオンラインゲーム情報番組「ゲッチャ」で「曙」や「イチロー」を完全に再現した選手を紹介し、筆者の周りでかなり話題になっていた。この辺りも発想次第でいろいろな選手を作ることができそう。また、オンラインプレイでもオリジナルキャラクターが使用できるため、自分の「ネタキャラクター」を世界の人々に見せつけることも可能（オリジナルキャラクター使用設定がオンのときのみ）。ただし、オンラインで対戦するオリジナルキャラクターのほとんどがパラメータマックス状態に設定されているので、普通のキャラクターで戦おうとすると「パンチが当たってるのに全然倒せない」、「相手のパンチが妙に強い」など、ひどい目にあうので要注意。

キャラクターと自分が一体化する喜び

左右のアナログスティック、LRボタン、LRトリガー、4つのボタン、方向キーをフルに使いこなすのはなかなか難しいが、小一時間も練習すれば自分の思ったとおりに選手を操れるようになる。

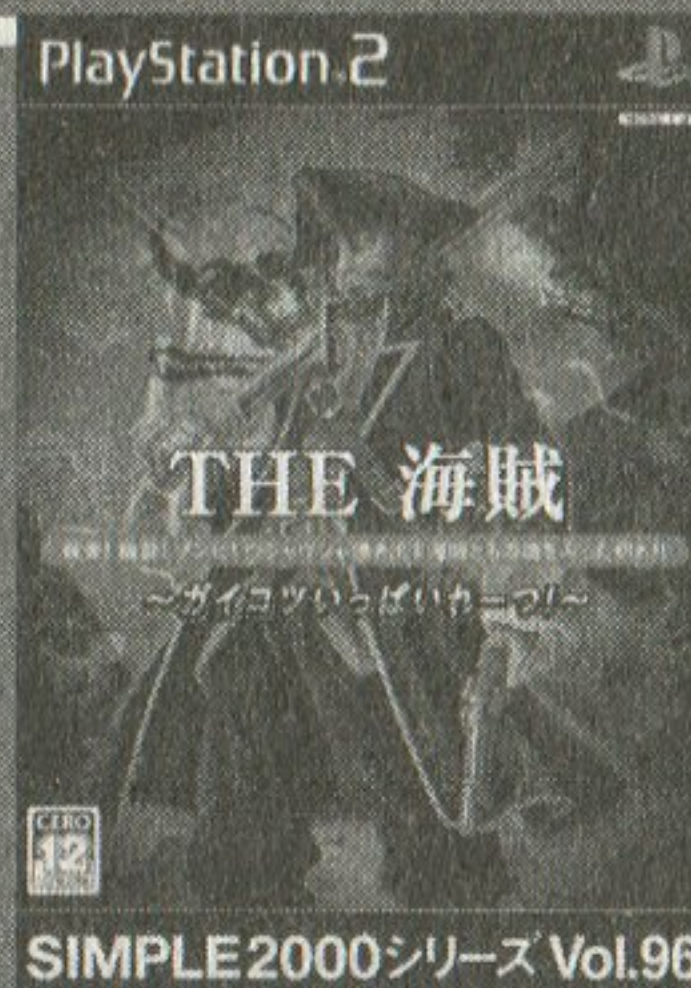
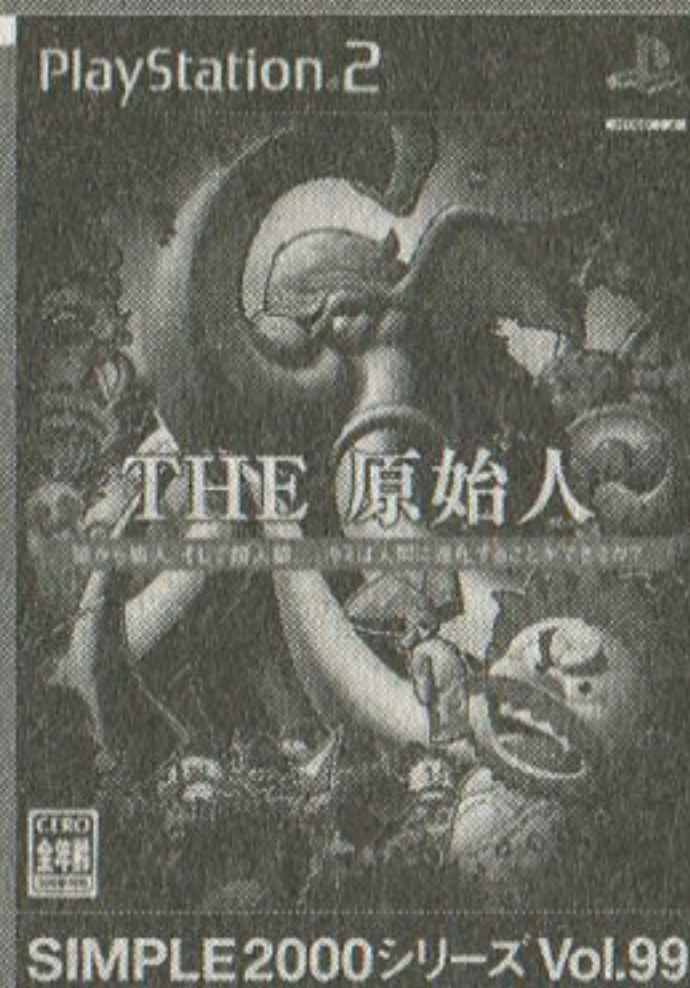
相手のパンチを読んでスウェーし、そこから一気に左右の連打、反撃を試みる相手の左フックをパーリングしてからさらに強打といった、既存の格闘ゲームとはひと味もふた味も違った爽快感、奥の深さを堪能できる。個人的に、鉄拳やバーチャファイターのようなテンポ感のある格闘ゲームばかりを好んでプレイしてきた。ワンセットの攻撃や連続技で仕切り直しになることが多い格闘ゲームとは異なり、「単発の技を当てること」ではなく「試合全体の流れを考える」ことが非常に楽しい。

オンライン、オフライン問わず、自分と同じくらいの腕前のプレイヤーがいれば、おそらく一生遊び倒せるゲームと言えるだろう。操作に慣れるまでが少し手間取ると思うが、それを乗り越えればきっと満足できるはずだ。

時間のないゲーマー諸君、ここに集え！

SIMPLEシリーズ特集

text by 飴尾拓朗
プレイ時間 40時間

『SIMPLE2500 Vol.6 THE 戦車』

『SIMPLE2000 Vol.96 THE 海賊 ～ガイコツいっぱいれーつ！～』

『SIMPLE2000 Vol.99 THE 原始人』

小粒と侮ってはいけない。少しの時間で快適に遊べるタイトルが毎月リリースされているSIMPLEシリーズ。空いた時間で、移動中にサクサクとプレイしよう。

SIMPLE2500 Vol.6 THE 戦車
手のひらで展開される電撃戦

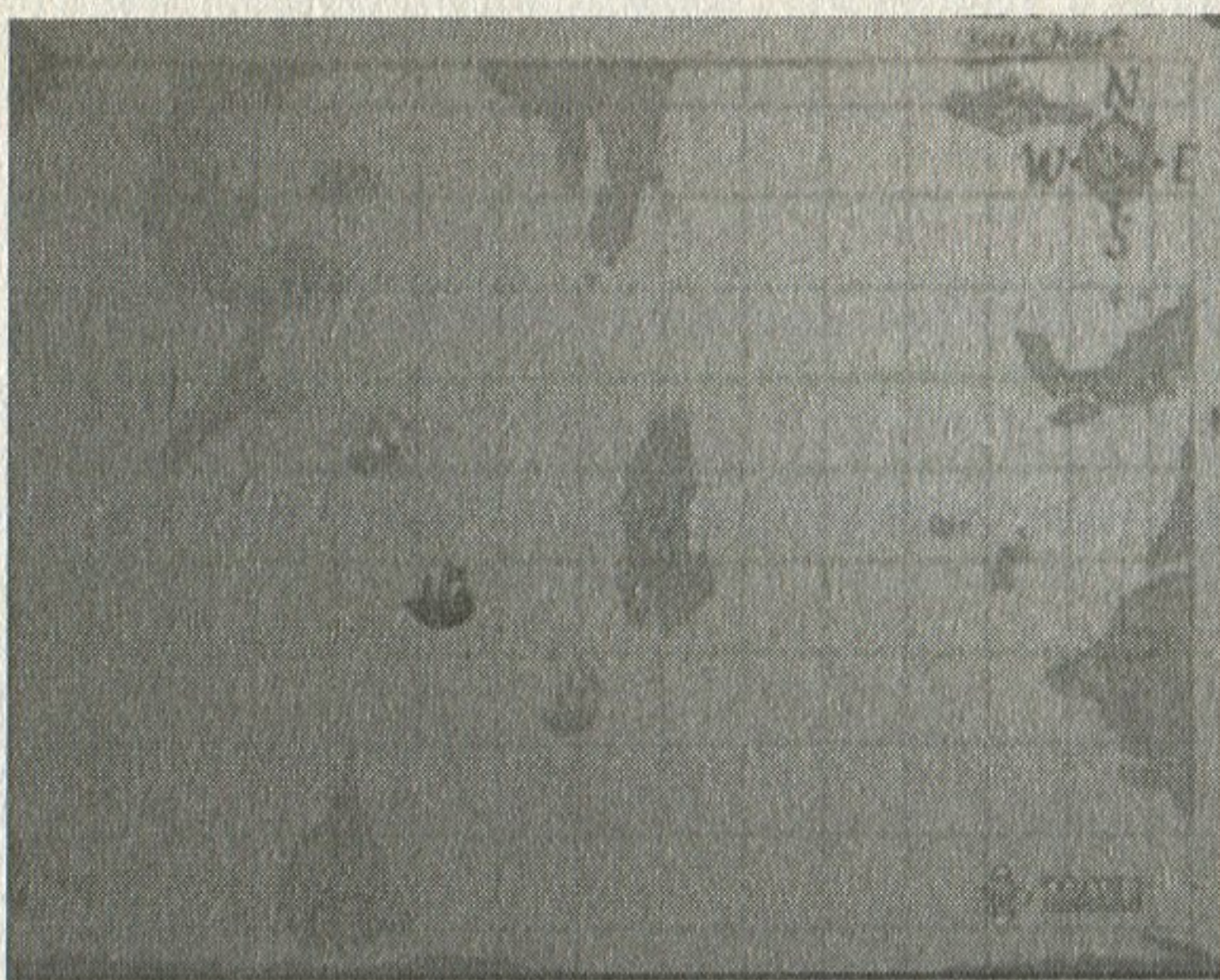
強力無比な戦車を駆り、敵戦地に布陣されている戦車をすべて撃破する。PS2で販売されていた同名タイトルのダウンサイジングだが、中途ハンパにリアルな挙動（ほめているンですよ？）と思いどおりに動いてくれない愛機のもどかしさ、戦略を小難しく考える必要のないミッション構成。「戦車の何ンたるや」をアレコレ覚える前に、感覚だけでプレイすることが可能だ。本作にはミッションモードのほかに、他のプレイヤーと砲手・操手とに分かれての協力プレイと、複数のプレイヤーと電撃戦を繰り広げる対戦モードが用意されている。協力プレイでは、互いに息がピッタリ合わないと、序盤ミッションの遂行すらおぼつかない。また、対戦モードでは手塩にかけて育てた戦車を実戦投入することが可能で、多人数での戦闘は『黒騎士物語』や『バルジ大作戦』がDNAレベルで刷り込まれた世代を虜にする。搭乗できる戦車は全部で13種類だが、最強の戦車よりもStrv.103（Sタンク）に目が行く。強力でありながら砲塔の微調整すらきかず（すなわち、ゲームでは地形の起伏だけで敵戦車を狙わなければならない）、待ち伏せ特化の戦車を「電撃戦に投入する」男気。電車での移動中や、ちょっとした待ち時間の間にサックリとプレイし、短時間で爽快感を味わうことができる。君の手のひらが戦場だ！

ジ シューティング
機 PSP
¥2625円（5%税込）
発 06年3月30日

入手した戦車は、4つの能力を10段階でカスタマイズでき、機体色も変えることが可能だ

SIMPLE2000 Vol.96 THE 海賊 ～ガイコツいっぱいれーつ！～

世界の海に漂流する幽霊船を探索だ！

剣と銃を両手に持ち、世界の海を荒らしまわる海賊が魔の海域に眠る秘宝を捜し求めて幾多の幽霊船を探索する。最初は狭い海域だったマップも、アジトを攻略して海図を手に入れるたびに探索できる地域が徐々に広がっていく。単身で乗り込む幽霊船では一定時間内に敵を倒す、積まれた財宝を探すなどの船によって異なるミッションが定められているが、基本は船という限られたフィールドで迫り来る異形を斬っては撃ち、撃っては斬るのオンパレード。斬撃の合間にスティックを倒して、敵の攻撃を華麗にかわす。だだっ広いフィールドを時間かけて駆け巡るのではなく、愚鈍な異形どもに（舵の形状をしたイカス）ロックオンカーソルをアテながら何も考えずに蹴散らし、短時間で船を制圧するスマートな「俺様最強の海賊」プレイ。海の男に冗長なビジュアルシーンなど必要ない。

幽霊船を探索するマップ画面。新しい海図を得ることで探索可能な範囲が広がるぞ

ジ3Dアクション 機PS2 ¥2100円（5%税込）発06年04月06日

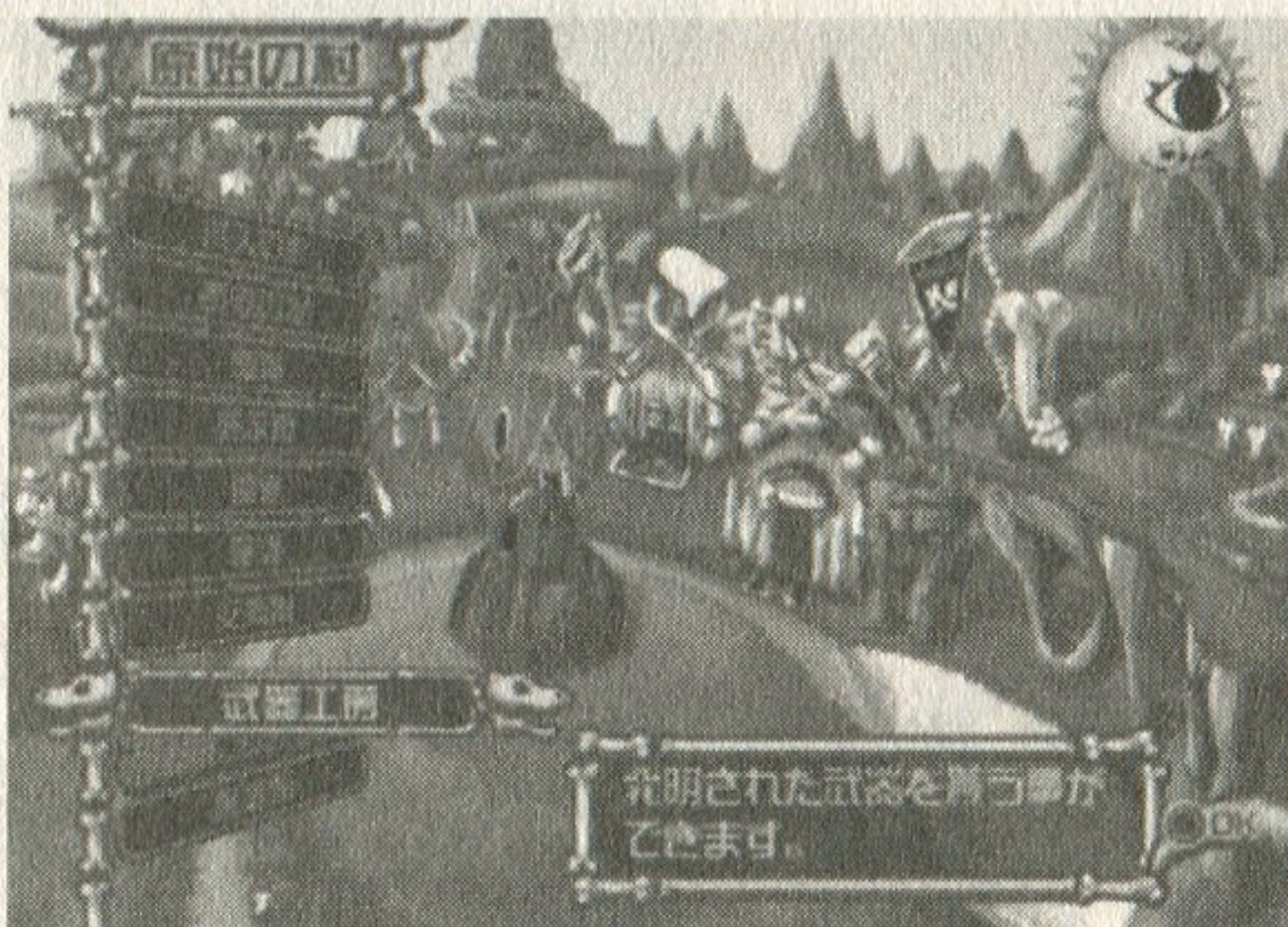
相手は物の怪、構うこたァねえ。剣と銃の連撃で迫り来る敵をバッサバッサとなぎ倒せ！

SIMPLE2000 Vol.99 THE 原始人

こちとら進化と生活がかかってンだウホッ

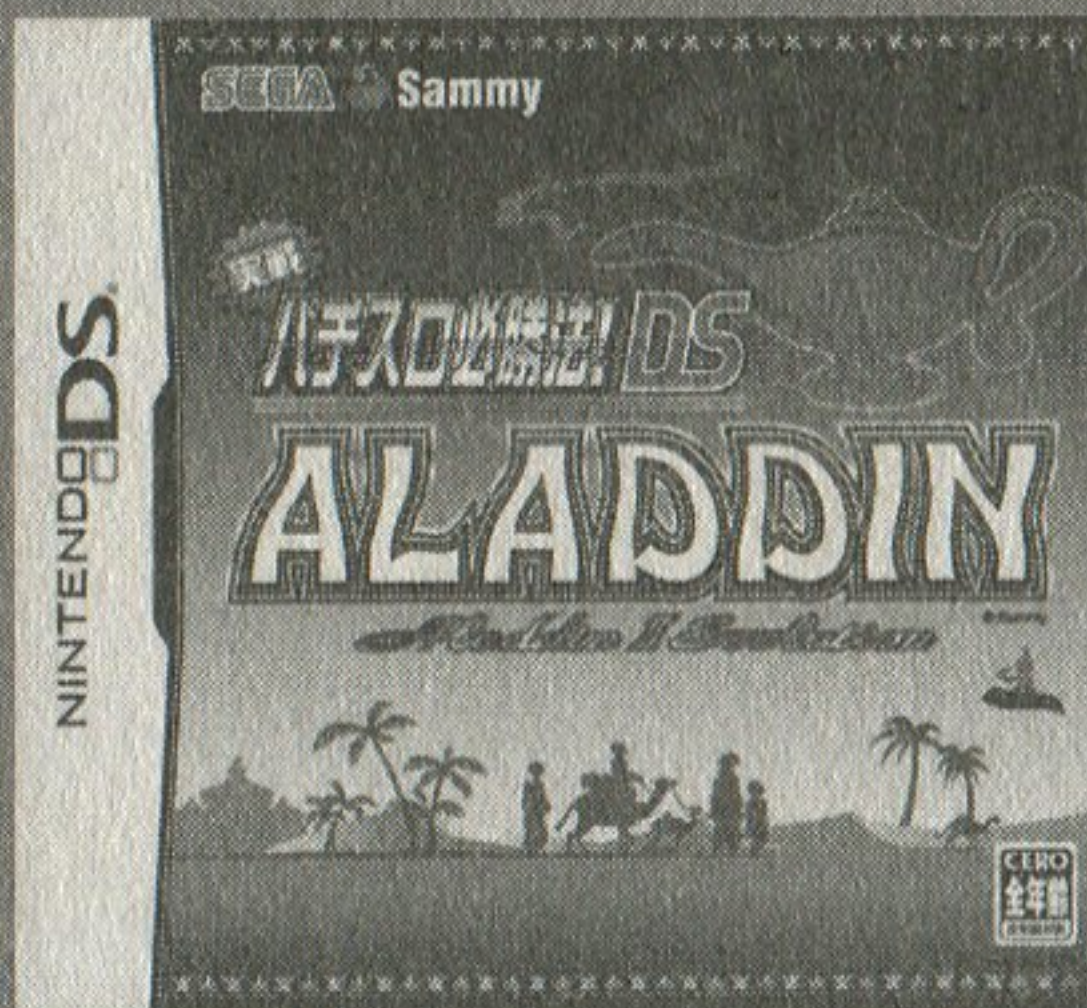
未来に起きる天変地異で村が壊滅する夢を見たボス猿が、平和を守るために新しい種族への進化を目指して旅立つリアルタイムシミュレーションだ。ボス（主人公）は隊列を組んだ部下と行動していて、彼らには素材の持ち運びや他種族との戦闘を命令できる。彼らと持ち帰った素材で村を繁栄させながら戦力を固め、進化のためのキーアイテムを手に入れる。ボスはキーアイテムの力で猿から猿人、やがてはヒト（原始人）へと進化するたびに新しい能力と知能を身につける。「運べ！　戦え！」といった命令をボタンひとつで決定し、部下たちが目標に対して一斉にワラワラと群がっていく。冗長になりがちな探索・戦闘という行為をテンポよく「繰り返し」実行でき、メッセージを極力押さえて視覚で理解できるように簡略化した、ストレスと無縁のゲームシステムに好感が持てる一本だ。

母なる星を守るため進化を繰り返し、新たな素材を探しに前人未到の野へレッツ&ゴー

ジARPG 機PS2 ¥2100円（5%税込）発05年04月27日

村に素材を持ち帰れば数と種類に応じて施設が増えていき、村が発展していくぞ

ランキング上位の常連パチスロが、いよいよPSPやDSへも本格進出

パチンコ・スロット特集

text by
百鬼万斎
プレイ時間
40時間

今や売上上位ランキングも当たり前になったパチスロ移植モノ。実機でも人気の2作品が、流行の携帯版で登場。

パチスロ店では人気の2機種を検証

個人的なことだけれど、今回レビューする『押忍！番長』と『アラジン2エボリューション』の2つに共通していることがある。実は、どちらも苦手なのだ。といっても実機を打つほどの度胸はないので、ゲームセンターで挑戦したことくらいしかないのだが、つぎ込むだけつぎ込んだ挙句レギュラーボーナス！　しかも単発終了‼　そんなことの繰り返し。他の機種では、実機も含めて、そこそこ勝率が良いほうだと自負しているのだけど、この2機種だけは相性が悪い。どちらも人気機種なので、PS2版も発売されているが、もともと相性悪いから購入する決断もわかなかった。ところが今回、携帯ゲーム版が発売され、良い機会かもしれないと触ってみることになったのだが……。

パチスロゲームのお手本的名作⁉

まず『押忍！番長』だが、気楽に打てるというわけで早速起動。画面はPS2版や前作『吉宗』同様、実機を忠実に再現している。演出画面以外の実機部分の立体感も申し分ない。サウンド面は、PSPの貧弱なスピーカーを使いながら、かなり良い線まで再現していると思う。少なくとも、これまで遊んだことのある他社のPSPゲームよりは、音質が良いと感じた。横長のPSP画面にうまく配置された各種データも、リールや演出画面をジャマすることなく見やすいように配置されている。演出画面は、Lボタンで拡大表示が可能。さらにボタンを押しっ放しにすれば、全画面表示でも楽しめるのだ。シミュレータとして肝心な、リールの挙動だが、これも申し分ない。まるで、本当に内部でドラムが回転しているようだ。さすがにPSP画面ではリールが小さくて見づらいが、これなら十分目押しも可能だろう。

縦画面モードでは、実物そのままに描かれた筐体全体が見えて嬉しい。でも、ちょっとこれで目押しするのは不可能だと思う。

『大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍！番長 PORTABLE』
ジシミュレーションメ
大都技研機PSP ¥4,410円（5%税込）

さて、まずは「実戦」モードに挑戦してみた。5000円～10万円の中からルーレットで軍資金を決定。用意された数台の『押忍！番長』から、前日、前々日のデー

パチスロの面白さに特化させた新参メーカーに軍配

タやこれまでのボーナス履歴などを元にプレイする台を選ぶ。結論からすれば、やっぱり『押忍！番長』は苦手だ。当たったとしても、5000円ほどかかって、ようやくレギュラーボーナス、そのまま連チャンゾーン抜け。何度チャレンジしても同じ。「ゲームでもこれかい！」と叫びたくなる。実物では、早々に心が折れて台を離れるのだが、ゲームなので続投してみる。軍資金ルーレットで3万円以上あれば、なんとかもう一度ボーナスを引けるのだ。すると、まるで違う機械のように連チャンし始めるじゃないか。あこがれのビッグボーナスも堪能。『吉宗』譲りの1G連（ビッグボーナス終了後、次のボーナスをすぐにそろえられること）の連チャンも体験。こうして獲得したメダルを、「景品交換所」でいろいろな演出画面や特典と引き替えて「鑑賞」モードなどで楽しむことができる。その他、いろいろな部分で細かいところまで行き届いている感があるのは、さすが名作PS2版『吉宗』以来のノウハウをためてきた大都技研ならでは。携帯機用ゲームとしても、シミュレータとしても、まさにお手本になる一本だ。

パチスロの面白さに特化させた新参メーカーに軍配

実戦パチスロ必勝法！ アラジン2エボリューション DS
ジシミュレーション メセガ機DS ¥3,990円（5%税込）

タッチペン操作は楽しいが、ターゲットは誰？

さて、『アラジン2エボリューション』は、DS版でプレイしてみる。まずは「スログ」モードのプロフィールを作成。ここに以降のゲームプレイのデータを蓄積していくことになるのだが、あまり魅力的とは言えないアバターから自分の顔を選ぶのがキツイ。この辺は、もう少し『どうぶつの森』でも見習ってもらいたかった。ただし、自分のプレイがスキルグラフで表示されるのは、結構見やすくて良いかも。ゲームのほうはというと、演出画面やデータなどは主に上画面に表示されて、下画面はリールやボタンなど。ここをタッチペンで、実機そのままに操作できるのは、ちょっと嬉しい。もちろん、各種ボタンにも対応しているので、タッチペンが面倒という人でも問題ない。こちらも実戦モードである「スロッタープレイ」に挑戦。なんと、あれほど実機は苦手だった『アラジン2』で、人生初の万枚越えを達成!! いつまでも終わらないボーナス連チャンを体験できた。これが本物だったら……と思ったところで始まらないのだけど。ところで『アラジン2』ではスロッタープレイ後に、プレイした台の「設定」当てクイズをすることができる。そこでビックリ、この万枚越えの台はなんと「設定1」だった。やはり『アラジン2』も怖ろしい……。

ただ、『押忍！番長』に比べると、どこかTVゲーム的過ぎるように感じる。画面で表現される筐体も、いかにもイラストだし、データ関係のレイアウトも微妙。というか、特に上画面は、実機をマネてみました程度の雰囲気しか感じられなかった。下画面は、タッチペン使用を前提としているのに、各種データの確認時はボタン操作と面倒。携帯機なのに、片手プレイできないのも辛い。ミニゲーム搭載の理由も明確と言い切れない。DS得意のすれ違い通信にも対応だが、ヘタレなプロフィールは公開したくない人もいるわけで（ここにもいます）。ゲームメーカーとしても老舗のセガとサミーが作ったので、少し残念。

ゲームの要素を取り入れた画期的なコンサート
「インタラクティブ・ライブ」の秘密に迫る

平沢進氏インタビュー

全ては枯れシダにとって有ってはならないもの也。

ようこそ、平沢進のインタラクティブ・ライブへ。

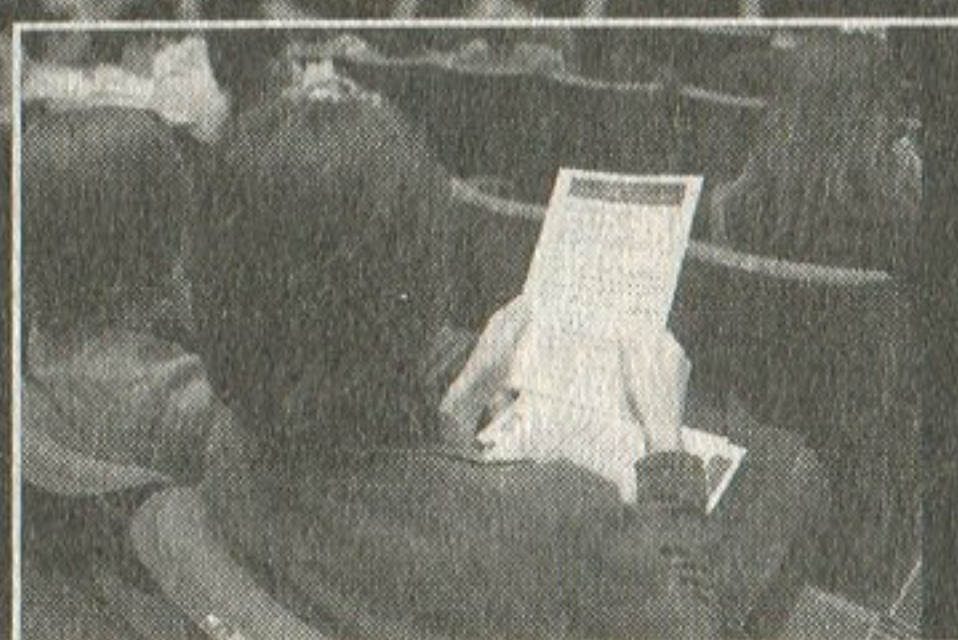
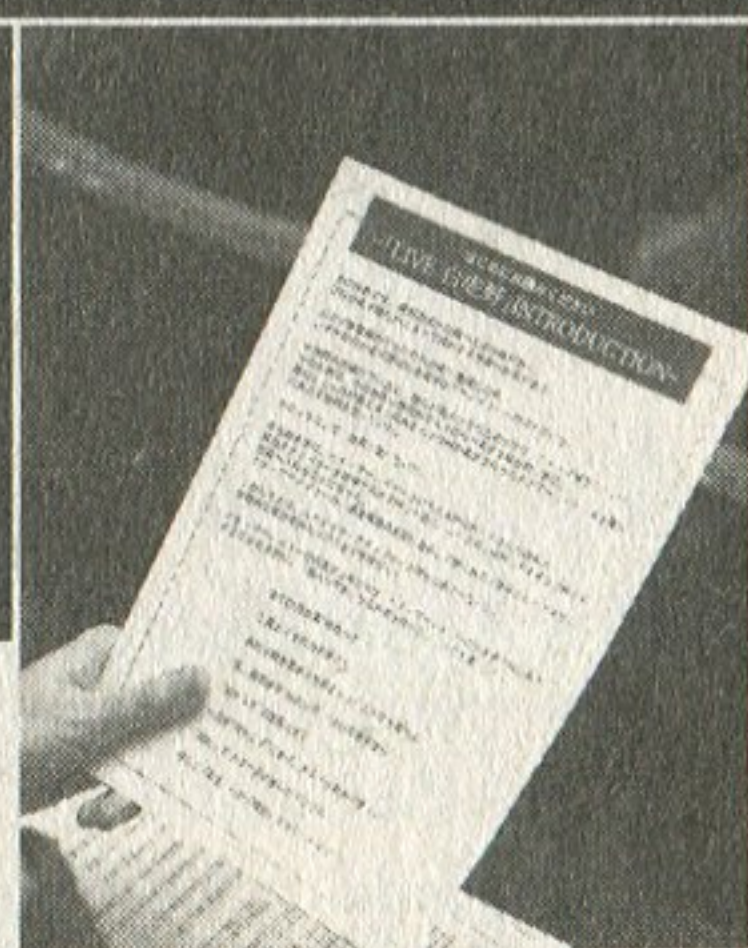
「サウンドノベル」をほうふつさせる 別名「ロールプレイングコンサート」

弊誌が追い続けるARG。インタラクティブな要素が強いことに加え、現実世界での行動を必要とするARGが日本で受け入れられるか否か……そのカギを握るモノのひとつと思われるのが、小誌1月号、および5月号の「ARGの未来」で紹介した平沢進氏の「インタラクティブ・ライブ」だ。

「インタラクティブ・ライブ」は音楽を聴かせる場であるコンサートでありつつも、ゲームとしての要素が非常に強く、毎回多くのリスナー達を熱狂させている。平沢氏はなぜこのようなライブ形態を取り始めたのか？　そしてリスナー達の反応は……？　INTERACTIVE LIVE SHOW 2006「LIVE 白虎野」（P130参照）を終えたばかりの5月某日、平沢氏から詳しいお話をお伺いした。

初回のライブ後は予想以上の反応が

——一番最初に「インタラクティブ・ライブ」を行った時のリスナーの反応はいかがでしたか。やはりみなさん戸惑っていたのでしょうか。

平沢氏（以下**平**）　やっぱり、一番最初はみんな「新しいモノに出くわした」といった感じで、どう対処していいかわからなかったようですね。しかし即座に「インタラクティブ・ライブ」時における自分たちの役割を理解して、それこそゲームの攻略法を研究するサークル的なものの結成……といった動きが起きました。もちろん、「インタラクティブ・ライブ」を始める前から何かしらの反応や具体的な動きがリスナー内で見られるだろうとは予測しておりました。とは言え、かなり高度な組織化が起こるなど、予想以上にリスナー内でコミュニケーションが生じていましたね。ただ、今では「インタラクティブ・ライブ」を公演する際には、そのような動きが起こることが大前提になっています。「インタラクティブ・ライブ」そのものは単なる入り口で、周辺に生じるリスナーたちの行動やコミュニケーションそのものが主役であるようなエンターテイメントになればいいな、という気持ちを半分持ちつつやっております。

ライブ会場では、観客全員にこのような「INTRODUCTION」が配布される。開始時刻まで熟読するべし

「インタラクティブ・ライブ」をゲーム的に説明するなら、現実世界での行動を伴うインタラクティブで豪華な「サウンドノベル」といったところであろうか

平沢進氏　プロフィール
バンド「P-MODEL」のリーダー。1989年からソロ活動も開始。1994年からは自ら考案した「インタラクティブ・ライブ」をスタートさせる。1997年には原作者からのラブコールにより、アニメ「剣風伝奇ベルセルク」のサントラおよび劇中歌を担当（左ページへ続く）。

ネットやコンピュータは使い手次第で変わるモノ

―技術面や使用している機材についてお聞かせ願えますか。

平　実は「インタラクティブ・ライブ」で使われている技術はそれほど高度なものではありません。特に会場側で行われるイベントはローテクとも言えます。会場とインターネットをつなぐ技術はサポートチームの機転やアイデアによるところが大きな高度なものですが。ステージではエンジニアや企業のサポートがなければできないことは一切やっていません。たとえば観客の声を拾い、レベルメーターに反映させ、どちらかの選択肢に決定する、というシステムは私が市販のソフトとハードを組み合わせて構築したものです。しかもそのシステムには楽器と呼べる機材までかかわっているという変則的なものです。しかも、使用しているコンピューターは10年以上前のメモリーが8MBしかないAmiga。それでリアルタイムのアニメーションも動かしているんです。そして、そのプログラムを作っているのは私自身なんですよ。CGを提供してくれる作家さんなど、協力してくれる方たちが段々増えているおかげでクオリティは上がってきています。しかし、基本的なシステムは初回から変わっていないんです。そういえば、以前某コンピュータメーカーさんがサポートを申し出てくれましたが、「最新のコンピュータを何台でも山積みにしていいですから、今と同じことを表現できますか？」と聞いたら、出来なかったんですね。実際、10年以上前のコンピュータで実現できていることなのに。

―つまり、スペックの問題ではなくて、使い手の問題である、と。

平　そこなんです。コンピュータやインターネットっていうのは、そもそもそういうものなんです。どこかの企業が提供する場所や資本力に頼った環境にみんなが集まっていくのではなくて、それぞれが自分の出来る範囲内のことをやり、横のつながりを広げていくことで何かを実現していくものではないかと。今回、ライブ中継をPeer To Peerで行ったのですが、「こういうことがインターネットではないんですか？」という意思表示でもあったんです。敷居は高いですけど、一度理解してしまえば誰でも、力のない人でも意見が言えるメディアなんだよ、と。たとえば、画像を配信しようとしたら、高い業者に頼まなくても自分でできるメディアなんだということをわかってほしいですね。

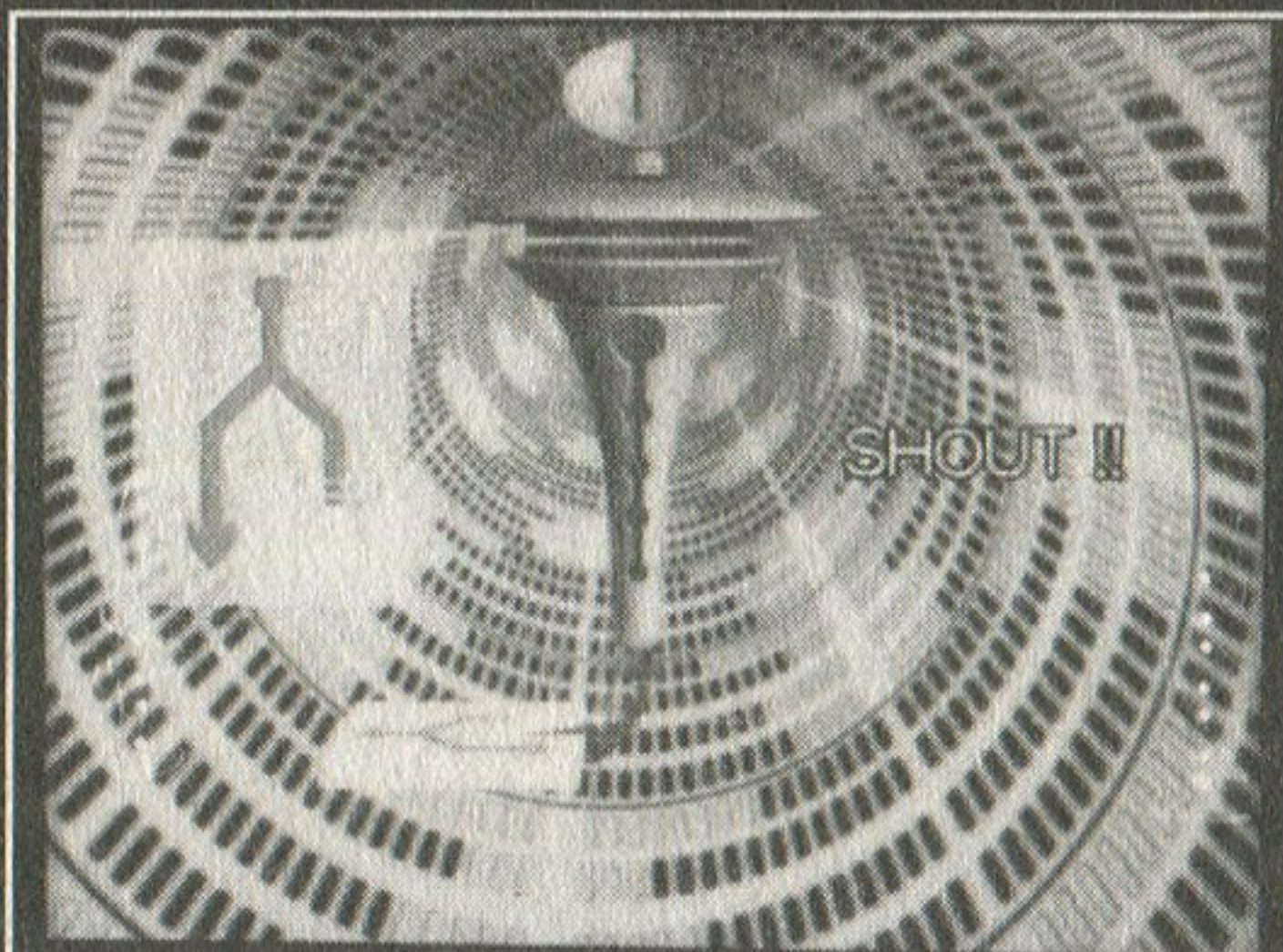
インタラクティブ・ライブとは？

平沢進氏が1994年からスタートさせた世界初のライブ・コンサートで、従来のライブ・コンサートに「マルチメディア」「インタラクティブ」「ゲーム」といった要素が加わっている。ステージの平沢氏と観客席の間には半透明のスクリーンがあり、ライブ中はをこにアニメーションやビデオ映像によるマルチエンディングの物語が映し出される。平沢氏はその物語の主人公になり、度々出現する選択肢の決定を観客に求める。観客は自分が望んだ選択肢のコール要求がかかったら声援などで応える。それはさまざまなインターフェイスを経由してコンピュータに送られ、反応が大きかった方が選択されるという仕組みだ。

また、ゲームソフト『ベルセルク 千年帝国の鷹篇 聖魔戦記の章』のサントラも担当した。2002年公開のアニメ「千年女優」の音楽全般も氏の手によるものである。

進行のカギを握るのは どっちにでもなびく層

―何が何でもクリアしたくて事前に情報を集めるグループと、前知識は一切抜きで臨みたいと考えるグループに分かれているらしく、両者間でしばしば論争が起きたりもしているようですが。

平　論争というより、どう楽しむべきかで意見が分かれるようです。

初めての人でも、画面を観ていればプレイ方法が分かるようになっている

演奏をコンピュータに任せた上で どんな魅せ方をするかを追求

「ゲームなのだから、情報を集め確実にクリアすべき」というスタイルと「事前情報なしで現場の成り行きを楽しむ」というスタイルです。私はどちらでも良いと思っていますが、確かに「行動派」または「扇動派」が目立つと「落ちこぼれた」と感じる人もいるようです。

―確かに前回までは「扇動派」が圧倒的に強く、それ以外の人間は戦意喪失気味になりがちでした。

平　ただ、回を重ねればリスナーみんなが慣れてくるので状況も変わってくる。例えばライブ会場にリスナーが大勢集まったときに、2割はクリアへ導こうとする「扇動派」、2割は事前に情報を集めたりしない「自立派」、残りの6割はどっちにでもなびく人たちという感じに分かれる。「扇動派」に比べると「自立派」は目立たないけれども、立場を明確にしていれば残り6割の内の何割かはついてきてくれるはずなんです。

これはネット上で「考える人」たちによって演奏されています。

上記は「在宅オーディエンス」と呼ばれる、ネット経由で参加しているリスナーのことだ

―今回は事前情報が最も集まる、つまり最もクリアしやすいハズの最終日で最悪エンディングが出てしまいましたよね。凄く残念だと思いつつも、その流れ自体が妙に面白く感じたんです。「えっ、扇動派があんなに頑張ったのに？」と。選択肢の場面においても、判定結果が出るまでどちらの反応が多かったのか判断つかないことも多く、本当に楽しめました。

平　かつては「扇動派」が圧倒的に強かったけれども、「自立派」も少しずつ立場を獲得してきたのではないかと思います。また、どっちの意見にも流れる可能性を持つ六割の中からどっちについたほうが本当に楽しめるのか、という判断を下すリスナーが出てきたのでしょう。作り手としては全部のエンディングを観てもらいたいですよ。本当は。もちろんいいエンディングが出るに越したことはないんですけど、悪いエンディングは手を抜いているわけじゃなくてそれはそれでやっぱり見てもらいたいものですし、すべて悪いエンディングでも良いとすら思っています。

インタラクティブメディアと コンサートの融合

―「インタラクティブ・ライブ」を始めようと思い立った理由や、きっかけなどがあったら教えて頂けますか？

平　大きく分けて二つの理由があります。ひとつは打ち込み系ミュージシャンのコンサートはどうあり得るべきか……と追求した結果です。通常のコンサートでは、デジタルで演奏していても演出のた

ライブ中に使用されたインターフェイスたち　観客の完成や拍手に反応する音声センサー、カメラのフラッシュ等の光量に反応する光センサー、大きな気象用バルーンを使ったバルーン・トリガー、ヤマハが開発したウェアラブルな楽器Miburi、平沢氏が開発した、キーボードに連動する鉄パイプでサンプリングマシンを操るチューブラ・ヘルツなどがある。

めにミュージシャンがアテブリ（演奏している振りをすること）をすることが多いですよね。ではそれ以外にショーとして成立させる方法はないのだろうか？「明らかに演奏はコンピュータがやっているんだよ」ということを観客にわかってもらった上で、どんなエンターテイメントが可能だろうか？……と考えたのがひとつめの理由です。その頃というのがちょうどインターネットやパソコンの普及が始まった時期で、それらの普及に伴い「インタラクティブメディア」という新しいメディアの概念が世の中に浸透し始めていたんですね。かつて私はメジャーのレコード会社に籍を置き、既存のマスメディアなどを通して世に紹介されたり、それらを活動の軸としてきたのですが、そういったものに対し常々疑いと違和感を持っておりました。そういった中で、音楽家とリスナーとの新しいかかわり方を作り上げるのに「インタラクティブメディア」は有効ではないだろうかと思い至ったんです。そこでライブにそれを取り入れ、音楽と合体させたらどんなものになるだろうかと考えたのがもうひとつの理由です。

——「インタラクティブ・ライブ」以前にも、それと近い形態のライブをされていたようですが。

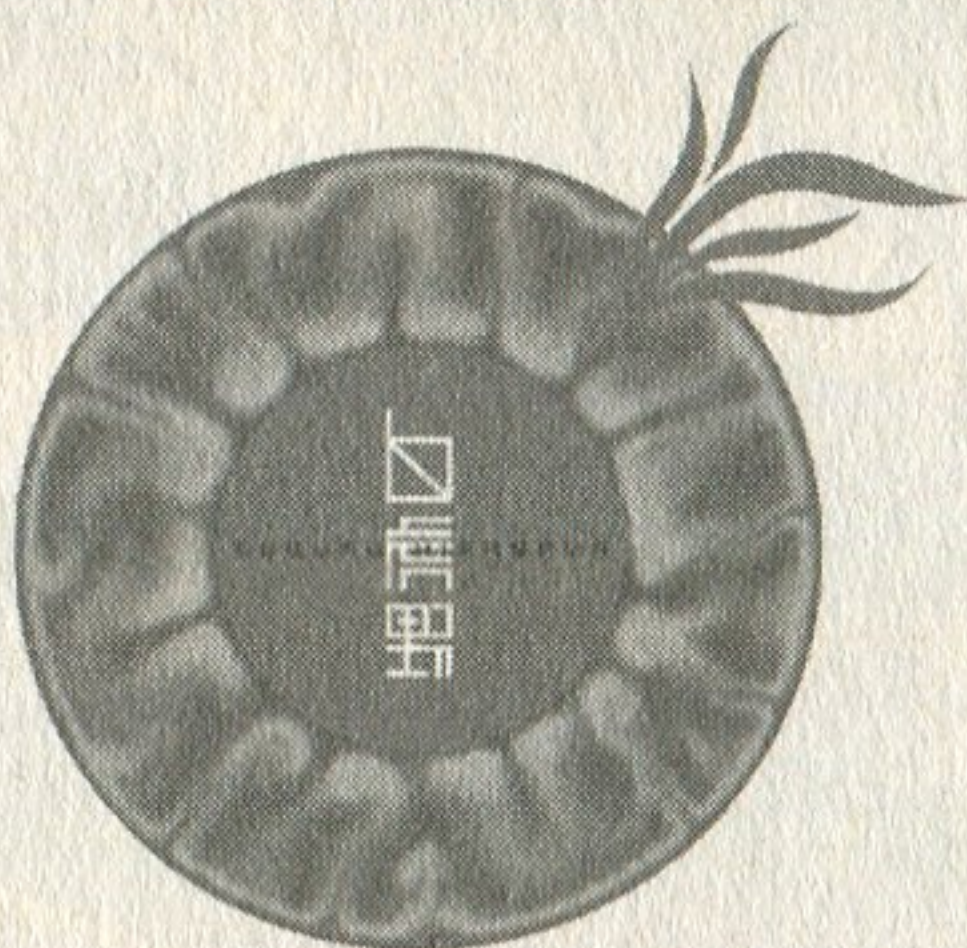
平　「インタラクティブ・ライブ」の前段階に当たるライブを何度か行っております。私以外のミュージシャンをステージに一切上げず「後は全てコンピュータが請け負っている」ということを観客に見せながらリアルタイムでCGを流す形で、それは「インタラクティブ・ライブ」への出発点のひとつだったと思っております。

無念也。

今回は計3日間の公演中、2日目に最上級、最終日に最悪のエンディングが

インタラクティブメディアのあるべき姿とは？

平　今、ひとつの過渡期として痛感していることがあります。たとえば、あるリスナーがライブに反映させたら面白い結果になりそうな情報を発信していても、私はそれを採用することを躊躇します。私が採用することでそのリスナーが特別視されたと思われ、なにかしらのトラブルが生じる可能性があるからです。この状態が過ぎ、それぞれの楽しみ方のスタイルが共存し合い、さらにお互いの立場から情報交換が生じることを望んでいます。そうなれば、リスナーが平沢に「インタラクティブ・ライブ」を作らせることが平和的に実現するかもしれません。「インタラクティブ」の神髄は「作者退場」にあるとも思っています。ですから、その域までリスナー同士の関係が育つのを望んでいるんです。そこで初めて、マスメディアに対する「インタラクティブメディア」の意味が成立するんですから。

白虎野

アルバム　白虎野

発売元：TESLAKITE/CHAOS UNION Ltd.
￥3,150円（5%税込）
発 2006年2月2日

収録曲：
1.時間の西方
2.白虎野
3.生まれなかった都市
4.記憶から来た男
5.水脈
6.CODE-COSTARICA
7.Σ星のシダ
8.確率の丘
9.白虎
10.パレード

プロモ・ムービーが入手可能！

●平沢進氏、P-MODELのオフィシャルサイト「Chaos Union」
http://www.chaosunion.com/

●「LIVE 白虎野 ポータル・サイト」
http://www.interactive-live.org/

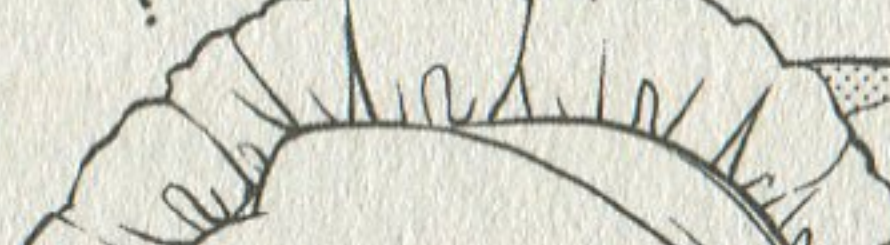
「インタラクティブ・ライブ」のプロモ・ムービーは必見だ！

撮影　花井智子／Text by編集部
取材協力：ホテルグランド東雲　029-856-2211

絵で見るゲームソフト批評　スペシャル？

サンエックスランド
～テーマパークであそぼう！～

ジ テーブル＆コレクションゲーム
メ エム・ティー・オー
機 DS
¥ 5,040円（5%税込）

野田みれい

こんにちはー

わたくし野田も
ニンテンドーDSライト
入手しました――♪

やあやあ
またお会いできましたね
「萌え腐れ絵描き」です。
再び登場です。

みなさんは
そろそろ
DS本体を
手に入れる
ことが
できました
でしょーか？
野田は、
ネイビーを
持ってます。

じゃーん

そんなわけで、
野田がDSライトを
入手した事を
嗅ぎつけた編集長より
与えられた今回の
お題はというと……

サンエックスランド
テーマパークであそぼう！
（DS用ソフト）

……でした。

は？

サンエックスって
あのクマとか
パンダの？

そそ

腐っても
萌え絵描き
なんですけど
萌えっコとか出てこない
ですよね？
イケメンとか
出てこない
ですよねっ？

ずえぇっ

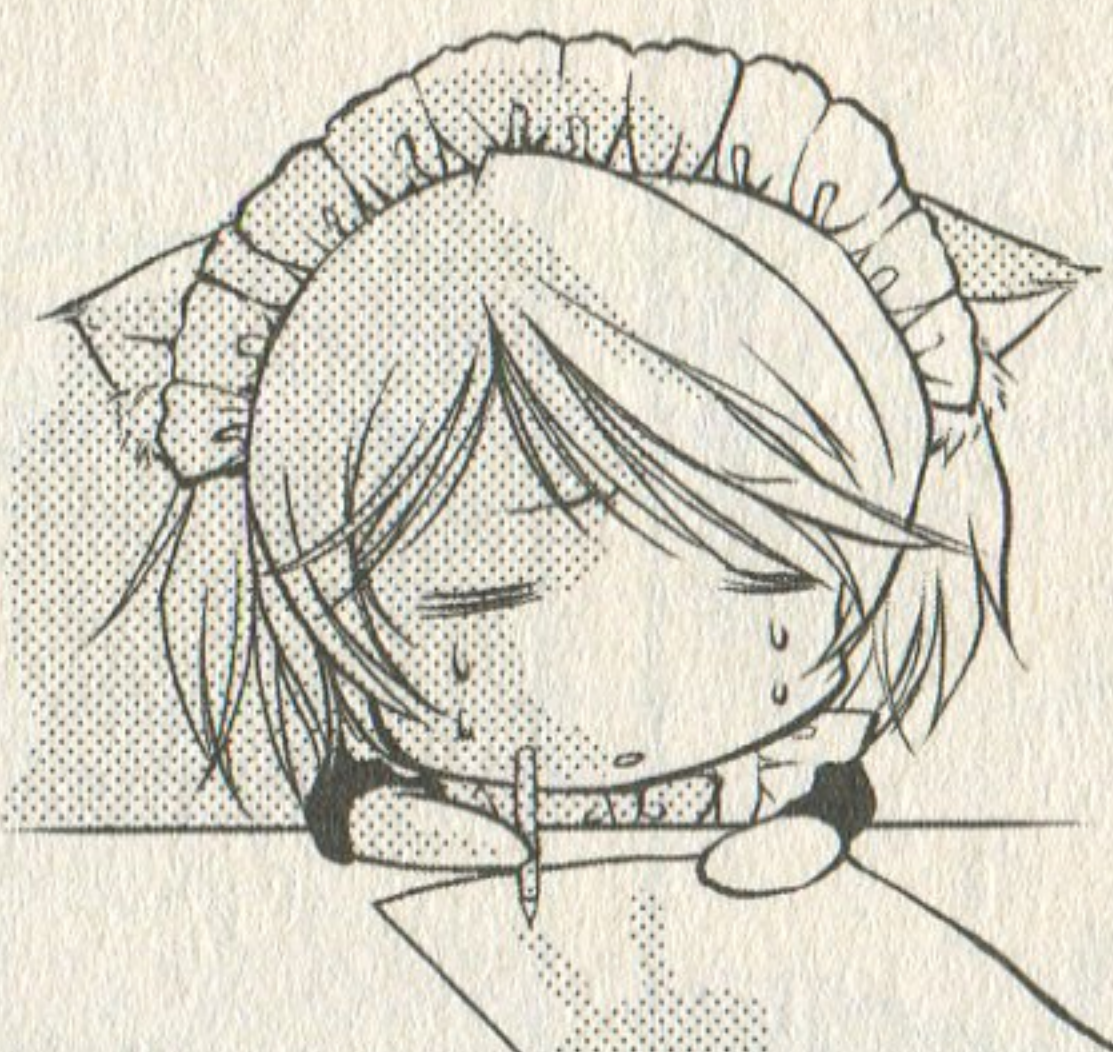
ってアンタ
キャラ物かいなっ

ファンシーだなっ

でも口には出せず引き受ける。

わかりました。やります。

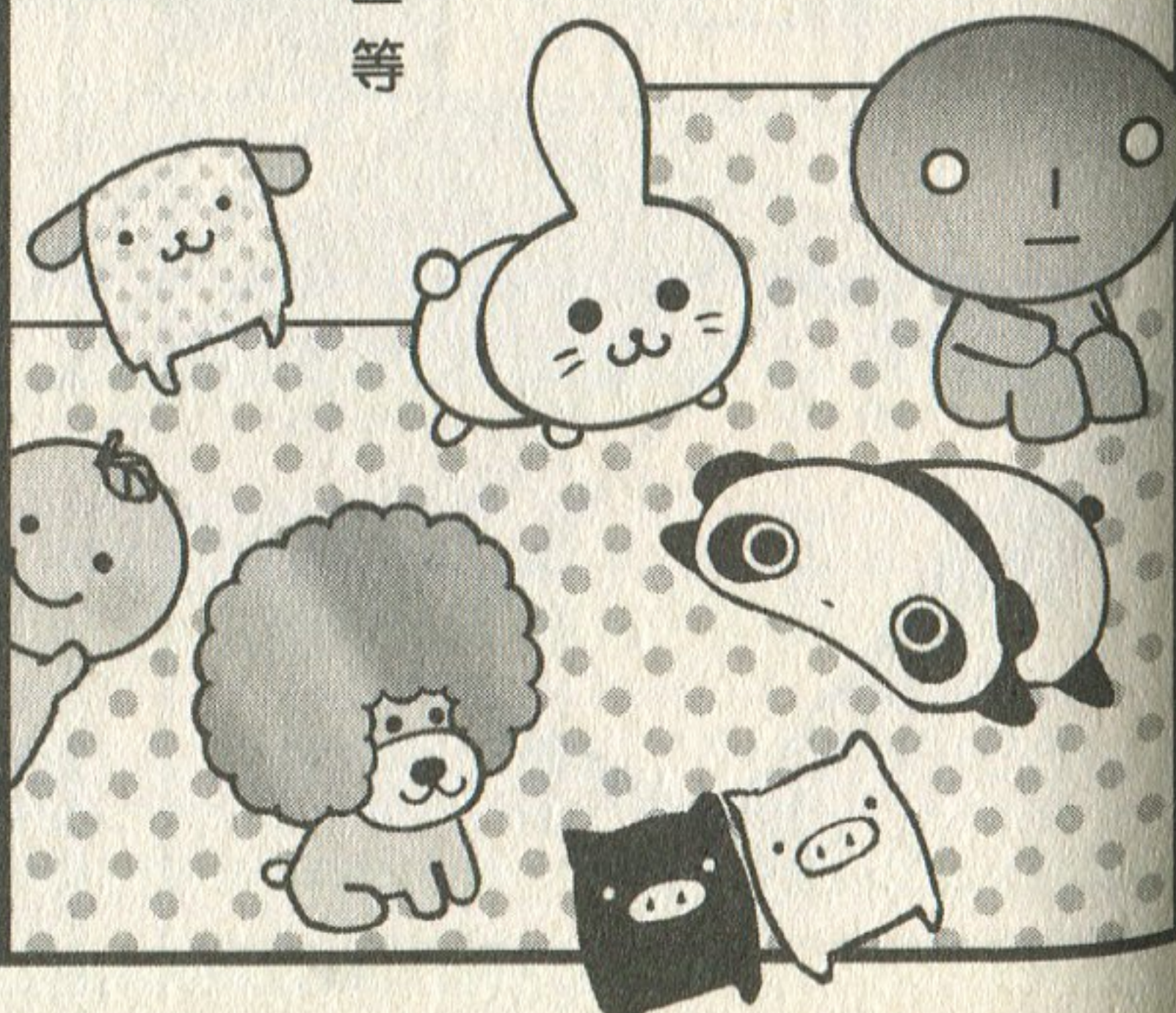
大人だし。

書いたら意味ないって。

しかし……。編集長にとって私の萌え絵描きとしての価値は無いのかもしれません。

でも負けたくないので意地でも萌えっコを描く。だから1コマ目で自分を美化したの。責めないでください。

……とまぁ前置きはこのくらいにして、サンエックスランドテーマパークで遊んでみました!

うきゃ〜

何だかんだ言って、リラックマのぬいぐるみは10体以上持ってるし〜 ゲーセン店員したことだってあるんだしっ かかってこ〜い!!

このゲームの物語は、サンエックスキャラクターのテーマパークが出来たのでさぁ遊びに行こう! ……というもの。それだけ。以上! なんてシンプル!

テーマパーク内は、「たれぱんだ」「こげぱん」等人気キャラの世界が8つのアトラクションになっています。

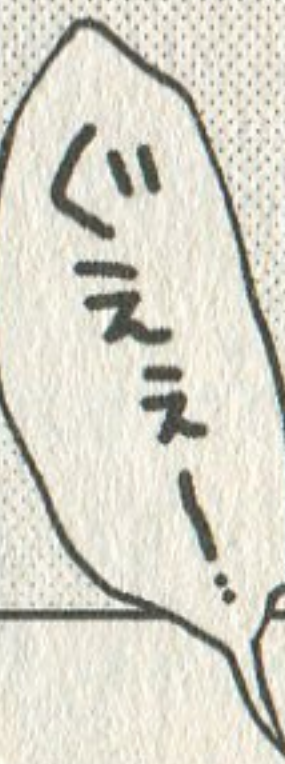
アトラクションの中に入ると、いわゆる「スゴロク」になっていて、トリビアクイズやミニゲーム等の様々なイベントを体験しながら

シナリオイベントでは物語が読めます。絵本を読むような感覚ですね。素直に楽しめました。でも二周目以降もずっと同じシナリオだったのは残念…。もっとボリュームがほしいなぁ…

最終的には指定されたクリア条件を満たしてゴールへ向かいます。

ミニゲームは、パズルや神経衰弱など、誰でも知ってるものばかり。簡単なので、大人の方は「げきむず」をおすすめします。ちなみにルーレットは目押しできます。狙うがよろし。

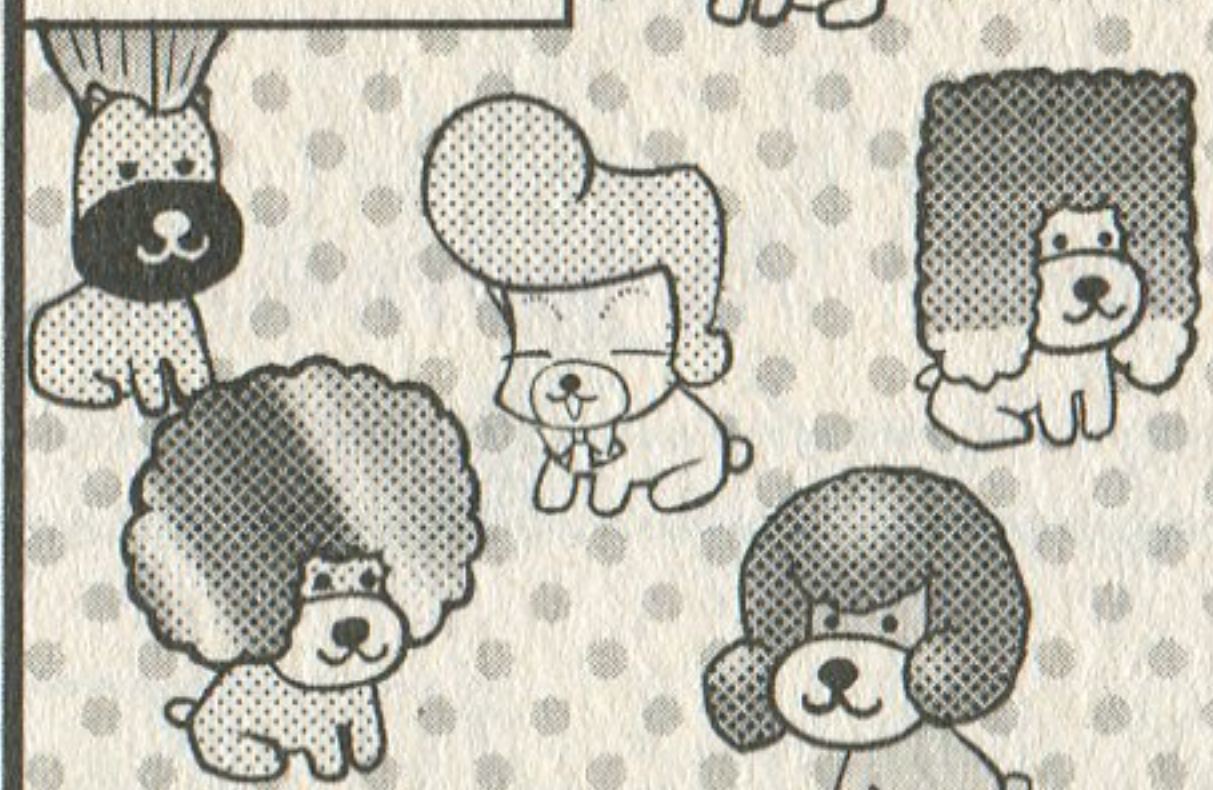
このスゴロクを
クリアすることで
初めて体験できる
新たなゲームが出現。

ぐぇぇー…

空から降ってくる
たれぱんだをキャッチして
積み上げるゲームとか

すばやく横切る
にゃんこのモノマネを
当てるゲームとか

？？？？
ニャ？

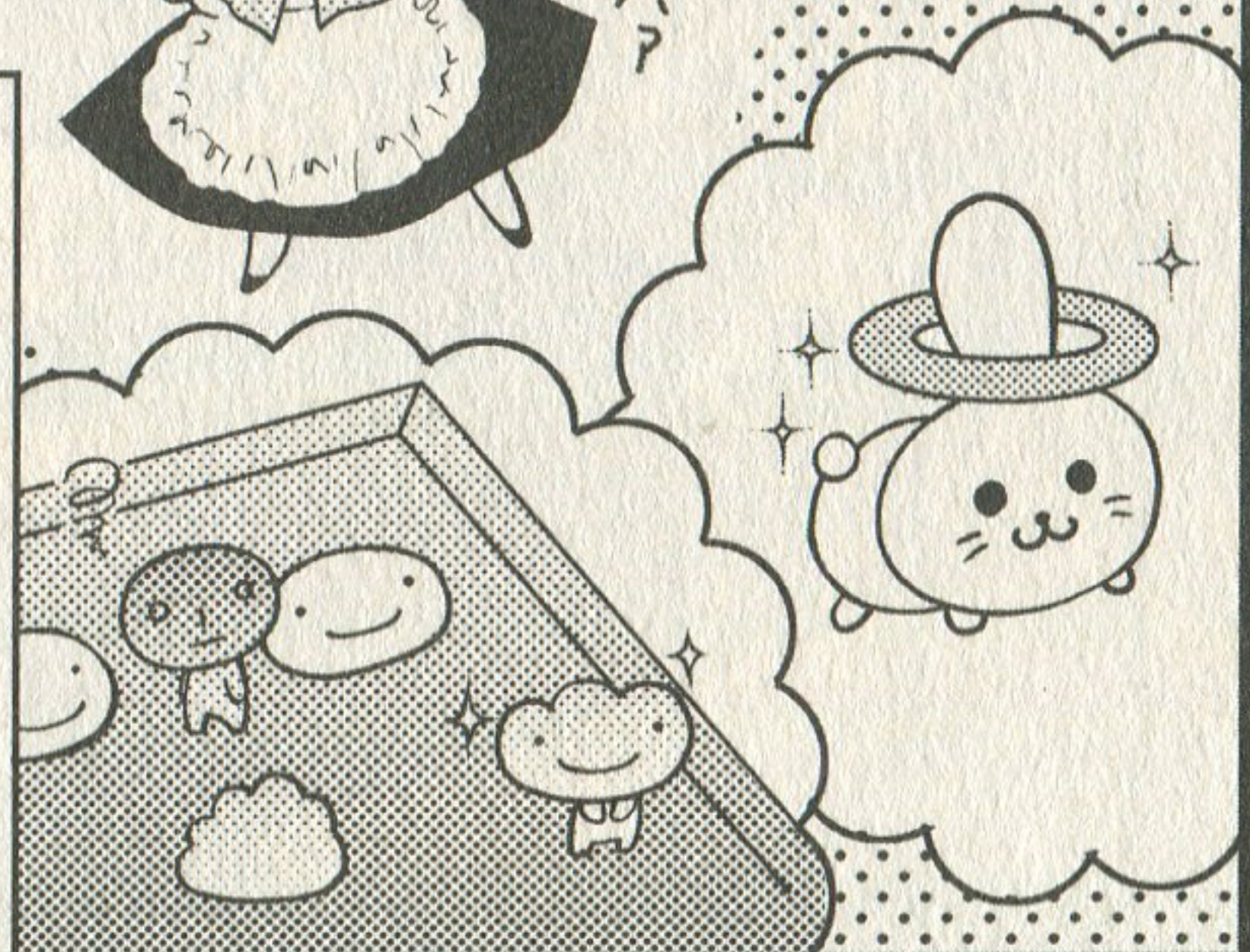
たくさんの中から
アフロ犬を素早く
探すゲームとか

みかんぼうやと
障害物競走を
するゲームとか

ワンクッションが
作る泡を
どんどん割る
ゲームとか

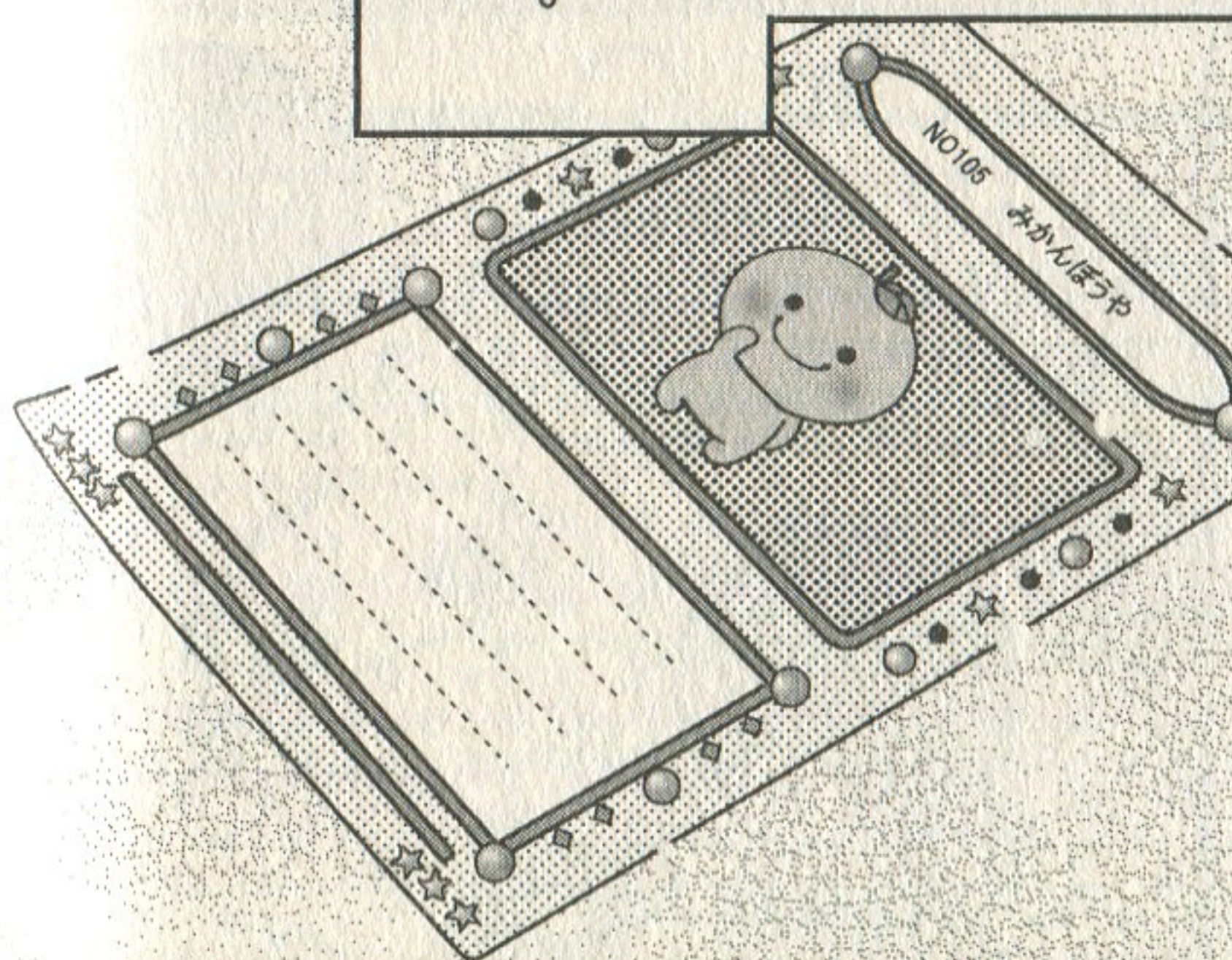
他にも、
モノクロブーのオセロ、
なんか。のコブを狙って
輪投げするゲーム

色々ありまーす！

ゼェハァ
ゼェハァ
ゼェハァ

こげぱんときれいパンを
作るゲームがあり、
キャラの特性を活かした
ゲーム内容になっています。

このような
ミニゲームの集合体的
ゲームソフトなのですが
実は収集ゲーム的要素も
多く含まれています。

その代表的なものが
キャラクターカードです。

NO105 みかんぼうや

カードは全部で401種類！
集めたカードはアルバムで
見ることができますよ。

カードは400種以上！

ムフフ♪

コンプしました♪
リブワクマとか
なごみまくりも
いますよ〜
他にも
たくさん!!

注）イメージ画像です。
実際にカードは出ません。

スゴロク中にキャラに
会えると
たくさんもらえます。
また、コインを貯めて
ショップで買ったり、
ミニゲームに成功しても
GETできます☆

中には
こんな
カードも…

笑った。

リーゼントトリオとか…

マスクン軍団とか…

集めるのは
カードだけでは
ありません。
スゴロククリア後に
出現するゲームも
2週目以降になると
ショップイベントで
買えるようになるので

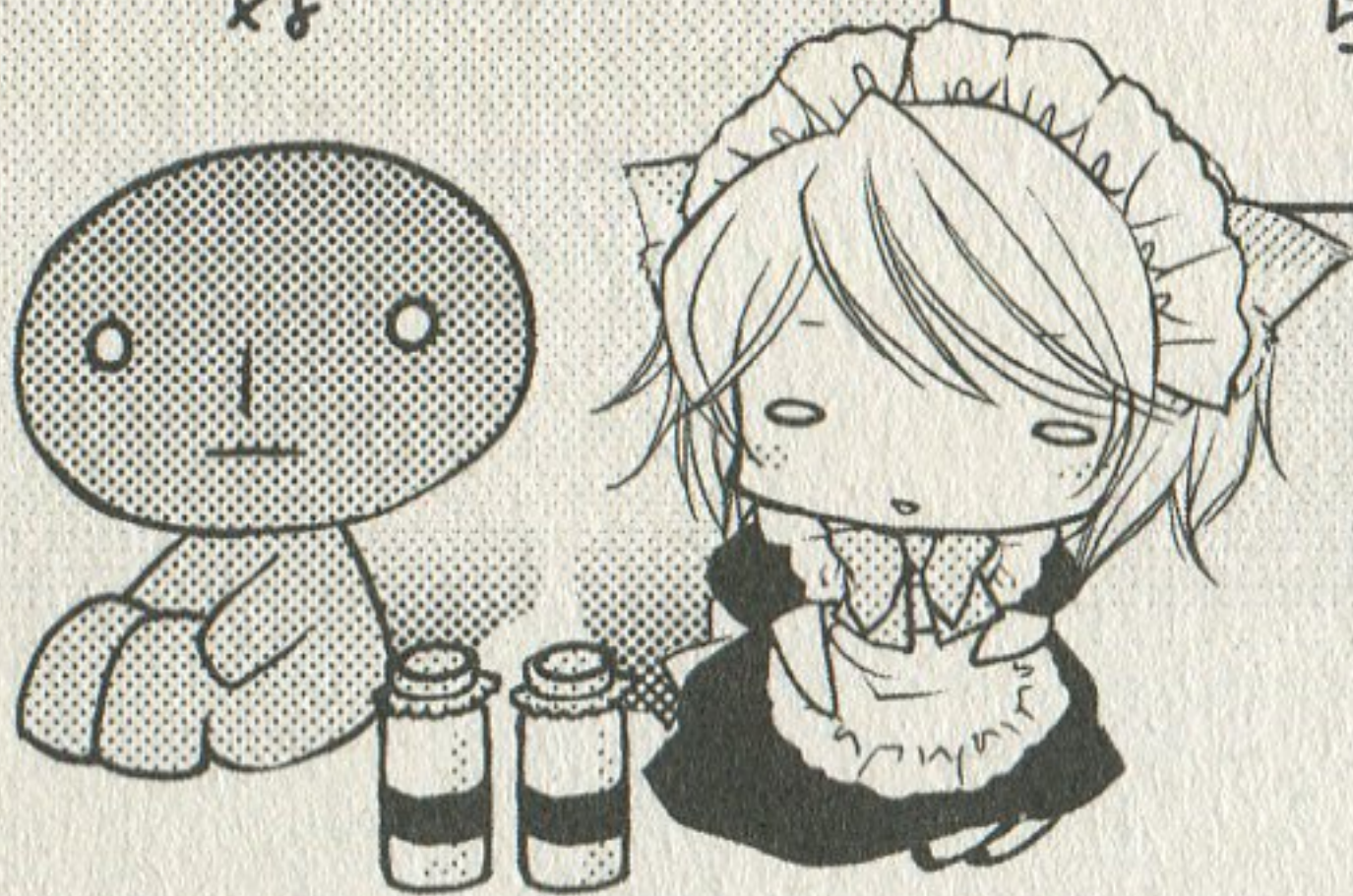
これなら
ひとしきりクリアーした後も気軽に
遊べるネ。

いつでも気軽に
ミニゲームだけ
遊ぶ事も
可能になります。

その他にも、
ミュージアムで見られる
アニメーションや
マップを飾るフレーム等
色々集めて楽しめます。

野田は2周しましたが、
現在収集率88%です。
何か足りないのかと思ったら
まだ野田の知らない
トリビアがあるらしい。

まぁ、
ホレあんた
牛乳でカンパイ
しようよ。
で？ 他に何
かくしてんのさ？
何でもはき出しちまいな

まぁ、のんびり
コンプリート目指します。

こげぱんは
牛乳で酔うらしい
（トリビアNo.11）

キャラの設定が細かくて
感心する事も多いんですよ。
じっくり楽しむのがオススメです。

カワイイソフトなので、
彼女にプレゼントして
一緒に遊ぶといいかもですよ？

ゲームセンターへ行こう！

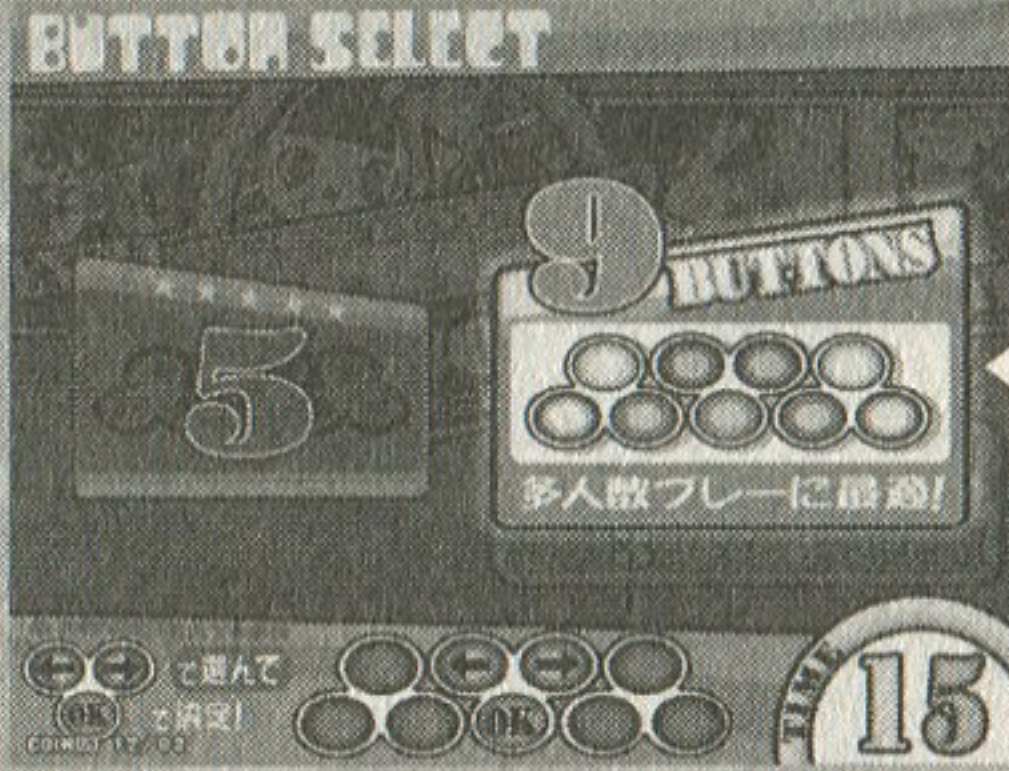
pop'n music FEVER!

ポップンミュージック14フィーバー！

©1998 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

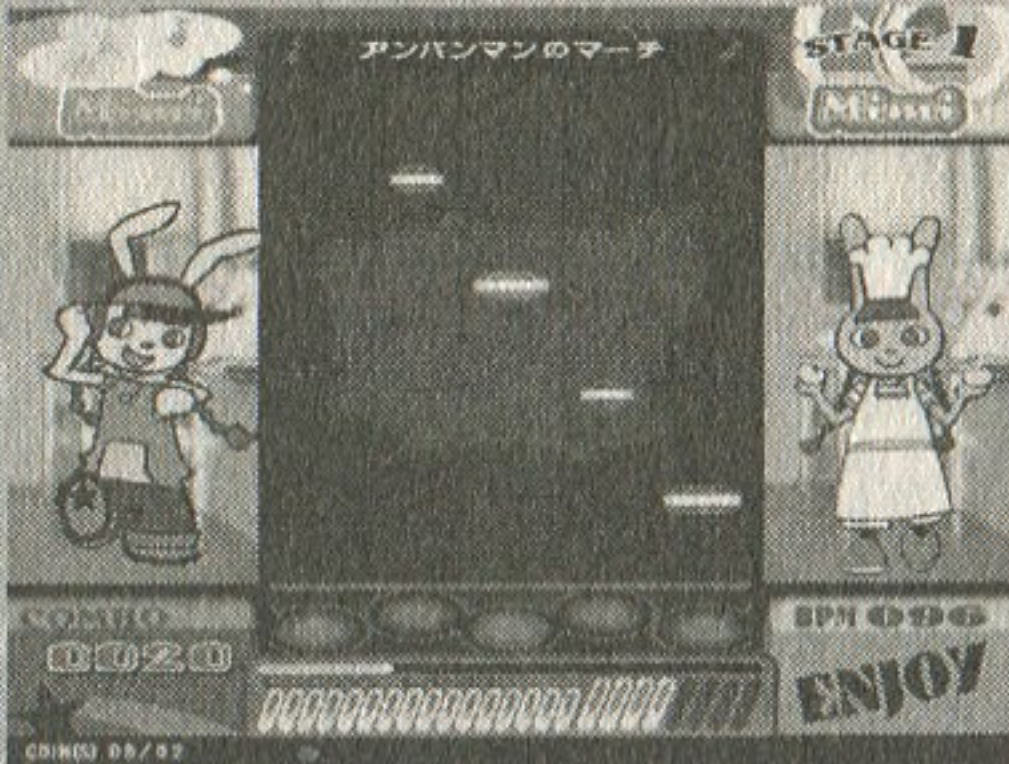
＋ 投球王国ガシャーン

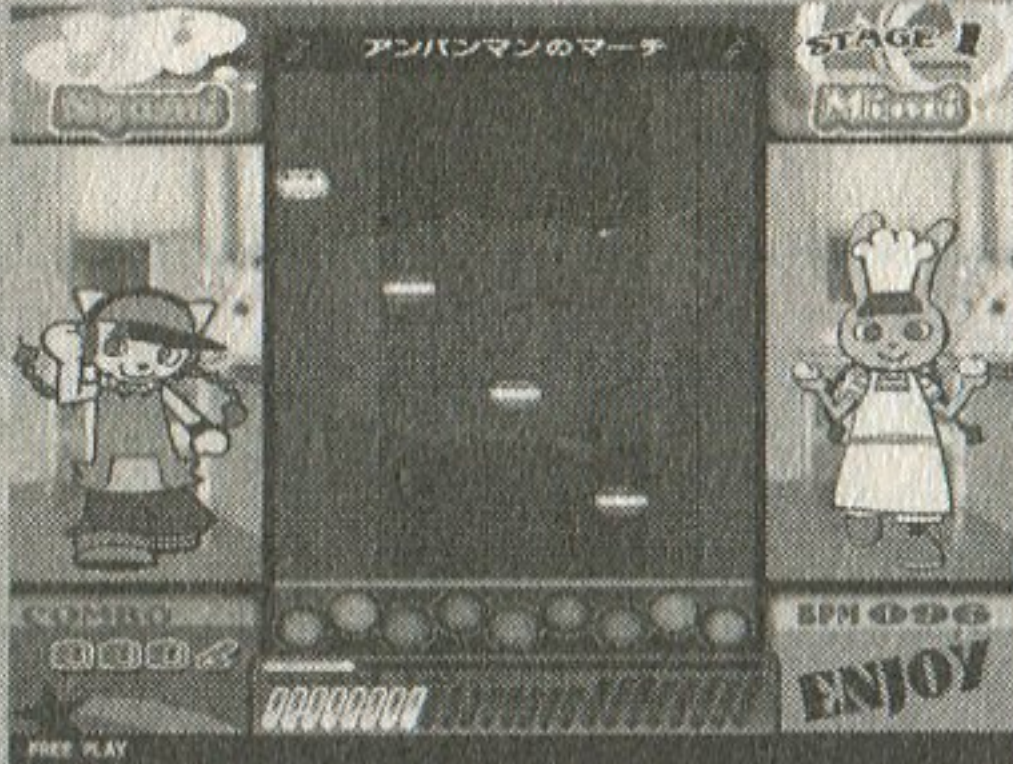
今日から始めるポップンミュージック！

● ボタン数を選択

慣れないうちはとにかく5ボタンでのプレイがオススメ！

● ENJOYモードを選択

完全に初心者の俺は必ず2曲プレイできるENJOYモードで練習

● 5ボタン

● 9ボタン

5ボタンが9ボタンになると、落ちてくるポップ君の量も最大9個まで増える。ある程度腕を上げておかないと、すぐにテンパって追いつけなくなってしまうので、簡単なモードで練習を積んでから次のレベルに進むのが上達への近道だ。練習あるのみ！

ド素人のポップン体験記

ド素人も音ゲーは楽しめる！　初心者向きと言われる『ポップンミュージック』の新作『ポップンミュージック 14 FEVER!』で音ゲーデビューを飾りましょ！

初心者は、まずENJOYモードから始めよう。ポップ君が落ちてきたらタイミングを合わせ、ボタンを押すだけ。簡単でしょ？　うまくいくと音が鳴り、Great（当然Goodも）。外すとBadが出るのはご存知のとおり。ぜひ自分で音楽を演奏する楽しみを味わってみよう！

やってみれば案外イケるかも？なんて思いながらプレイすればたいていはクリアできる。少し難しいモードだと、最初はあえなく撃沈だろうけど、失敗しても2曲までプレイできるので思う存分練習可能だ。確かにコレはうまくプレイできるとスゴく楽しいぞ!!

バトルモード

どちらが多くの点数を獲得し、リズム感が優れているか勝負！　これはかなり白熱するぞ。相手を邪魔することも可能だ

9ボタンを2人でプレイ

9つのボタンを2人で分担してプレイすることが可能。こいつがすっごく楽しい！

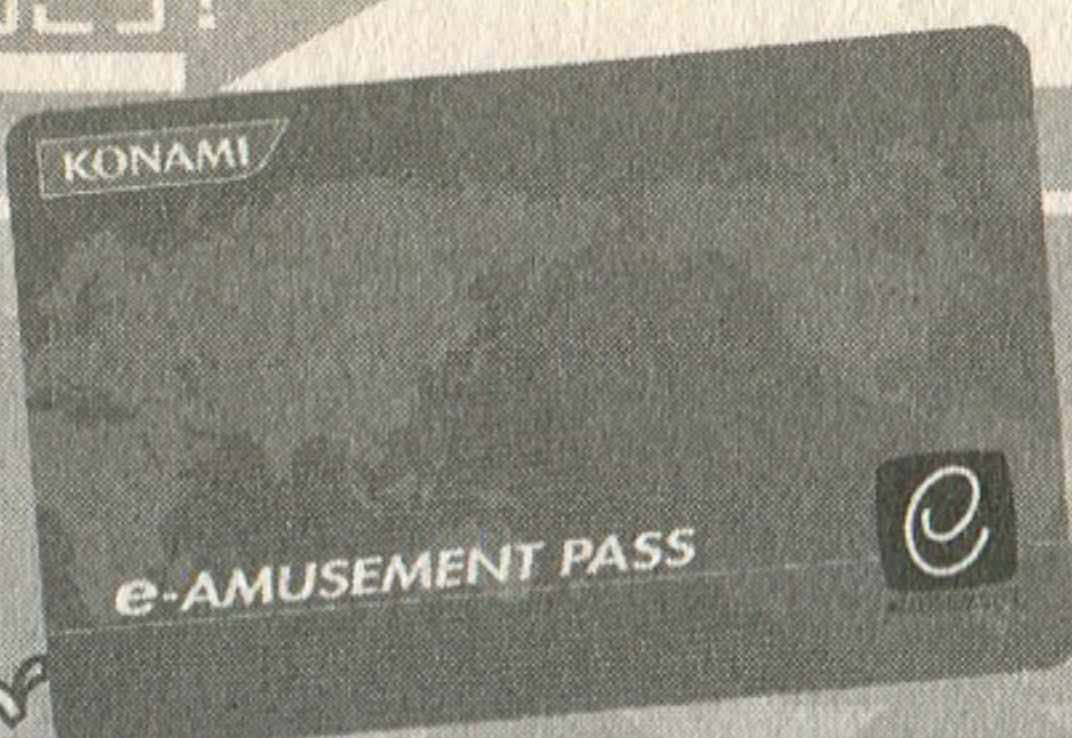
ふたり以上でボタンを分担してプレイする場合、うまいほうのプレイヤーが5つのボタンを担当し、もうひとりが4つのボタンを受け持つスタイルがお薦め。ミスしてもお互いに助け合うことで親睦も深まるかも？

2人でデキるモードもいろいろ

『ポップンミュージック 14 FEVER!』では2人で協力してプレイしたり、対戦したりといったさまざまなプレイも可能。協力プレイは、特に「協力モード」などというものはなく、プレイヤーが独自に分担を決めてプレイ。対戦は、スタート時に「バトルモード」を選択すればOKだ。

<ミニ音楽用語辞典>
BPM･･･Beats Per Minuteの略。1分間における拍の数を表す。要するにこれが高いとテンポが速い。

共通カードに対応

『ポップンミュージック14 FEVER!』からは、コナミの音楽ゲーム筐体のすべてで使える「コナミe-AMUSEMENT PASS」に対応。カードでプレイすれば、隠し曲が使えるなどの特典もあり。

『ポップンミュージック14 FEVER！』からe-AMUSEMENT PASSに対応!!

これは従来のポップン専用カード。設置全店で購入できるぞ

『ポップンミュージック14 FEVER!』に挑戦!!

先月ゲーセンに登場したばかりの『ポップンミュージック 14 FEVER!』。今回は誰もが知っている名曲や、好評のオリジナル曲など、40以上の新曲が新たに追加されたぞ。もちろん、今までのポップンシリーズの曲もプレイでき、総曲数は540曲以上！　中には「スーパーマリオブラザーズBGM」や「おどるポンポコリン」といった誰もが知っている親しみやすい曲もある。曲ごとに5段階の星印でゲームの難易度が表示されているので、いきなり難しい曲を選んでしまうことはまずない。まずは星ひとつの曲からだ！

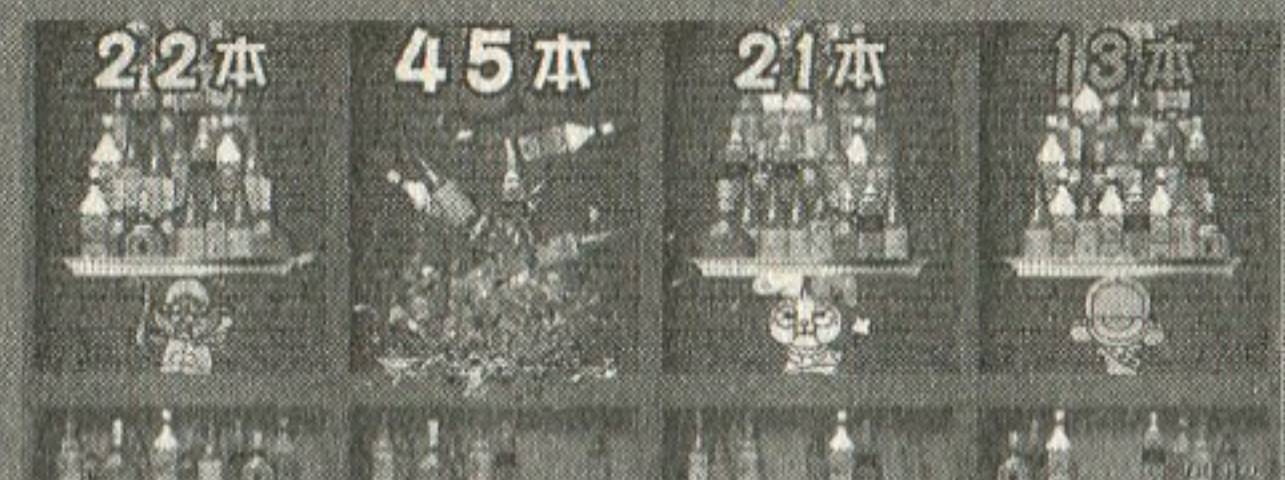
ポップンミュージック14 FEVER！　新曲リスト

ジャンル（リスト）	曲名	アーティスト
ポンポコリン	おどるポンポコリン	♪♪♪♪♪
スーパーマリオブラザーズBGM	スーパーマリオブラザーズ BGM メドレー	♪♪♪♪♪
トランスランス	full-consciousness green	D-crew
スペースワルツ	flutter	裕紀子+V.C.O.
キャバレー	マッシュな部屋	亜熱帯マシ-SKA爆弾 feat. MAKI
エレディスコ	電気ダンス	フレディ波多江
アリブロ	愛と誠	ALI PROJECT
パペットアンサンブル	セレクトショップに横たわるネコ	little lounge＊little twinkle
エーゲ	魅せられて～エーゲ海のテーマ	MAKI
レイシャス	NIGHT FEVER	桜井零士
ガールズパンクスタイル	旅立ちの唄	Tatsh feat.JunkoHirata
トライ♥ユーロ	Let's go out!	ウッチーズ♥Noria
トライバルポップ	Gradation	The Natural Mahoganies
デスロック	レトロスペクト路	Des-ROW・組スペシアルz
ハイスピードラブソング	High School Love	DJ YOSHITAKA feat.DWP
ロンリーフィール	fragments	秋桜
パーティーロック	PARTY A GO GO ☆	サドルシューズ
ヘヴン	ヴォイス	ふじのマナミとサヤ～ンたち
モンドロック	CODENAME:APRIL	TOMOSUKE
輪舞曲	おもちゃばこのロンド	Dormir
ときめきボッサ	いつか王子さまがぁ！	グルーウあんちゃんとヨコリィー
パニックポップ	ベイビーP	Plus-Tech Squeeze Box
ソニックブーム	Break on Through	REUNION
J-ラップ80's	惚れたぜHarajuku	アルファ&スチャダラパー

家で修行を積むための相棒たち

『pop'n music 12 いろは』
ジ音楽シミュレーション
機PS2
¥7,329円（5%税込）
http://www.konami.jp/gs/game/pop/12/index.html

『pop'n music アーケードスタイルコントローラ』
機PS,PS2
¥31,500円（5%税込）
http://www.konamistyle.jp/ecitem/item20342.html

「ゲーセンでオロオロするのはちょっと…」という方にオススメなのがこれら家庭用の品々。12以前の作品がリリースされているのでこの機会にどっぷりハマってみるのもいいだろう。

投球王国ガシャーン

新しい体感ゲーム!!

画面に向かってボールを投げる。ありそうでなかったゲームが登場!!　ひたすらボールを投げて恐竜を撃退・ガラスの壁をブチ破るなど、とにかくぶっ壊す！　一見単純だがこれがメチャクチャ楽しい。キモカワイイキャラたちも魅力的。友達とプレイするとみんなムキになって汗だくになること請け合い！

投げて投げて投げまくれ

卯月鮎のゲームな読書 復活！

第3回

錬金術を読む

すべての物語には元ネタありき。一旦お休みにしてリニューアルに備えようと考えていたこのコーナーですが、読者の皆様からの熱～いご要望におこたえし、急遽復活！　本当に最終回となる今回のテーマは「錬金術」です。

二大RPGの意外な共通点とは……

『ドラクエ』の「賢者の石」と『FF』の「エリクサー」、一見関係ない2つのアイテムの共通点は錬金術だ。錬金術の世界では、賢者の石は、金属を黄金に変え、病をも癒やすという究極の物質。一方エリクサーは、賢者の石の一形態で万病を治す霊薬エリキシルの英語読み。錬金術は二大RPGをもつなぐ。最近のMMORPG『ラグナロクオンライン』や『エバークエストII』にも、英語で錬金術師を意味する職業「アルケミスト」が登場する。「アルケミー（錬金術）」の語源はアラビア語の定冠詞「アル」＋「ケミー」。後半の「ケミー」は化学を意味する「ケミストリー」の由来となった。

コアな人気が高い『ゼノサーガ』の仲間キャラ「Jr.」も錬金術絡み。彼の本名ルベドは、錬金術の実験内での一段階を表す用語で、彼の〝兄弟〟アルベド、ニグレドの順に段階は低まっていく。

　ちなみに、アニメでひとつ挙げるとすれば『カリオストロの城』。モーリス・ルブランが書いた『ルパン』シリーズの1冊『カリオストロ伯爵夫人』にも出てくるが、カリオストロ伯爵とは、18世紀、自称・錬金術師でヨーロッパの宮廷を騒がせた実在の人物。彼は金を作れるとの触れ込みで巧みに有力者に取り入ったが実は詐欺師で、伯爵の肩書きも真っ赤な嘘だった……。直接的なモデルではないが、偽札＝錬金術という視点も面白い。

　ところで、錬金術と聞くと黄金に固執する山師のイメージを想像するが、実はそれは一種のたとえで、根底には、不完全な人間を完全な神的存在にする、哲学的、宗教的な思想を持っていた。秘密主義も強く、現代に残る錬金術の文書はメタファーばかりでまるで暗号（物質を天体に例えたり、理論を絵に置き換えたり……）。

　今回の1冊目は、この錬金術の暗号文書に迫る話題のノンフィクション『ヴォイニッチ写本の謎』（05年、青土社）。「ヴォイニッチ写本」とは、20世紀初頭に古書商ヴォイニッチによって発見された、ロジャー・ベーコンの著作とも言われる中世の書物。イラストから錬金術関連の本と推測された

が、なぜか未知の言語で書かれていた。そこで、第二次世界大戦中に日本軍の暗号を解読した天才など、数々の人物が写本の謎に挑む……。事実に基づく話だが、挑戦者たちが仮説を立てて暗号に迫る様子はまるでミステリー。本に埋もれた真実にロマンが広がる。

もう1冊、史上最も偉大な錬金術師とされるパラケルススをタイトルに冠したファンタジー『パラケルススの娘1』（05年、MF文庫J）を紹介しよう。

――1892年、16歳の遼太郎は、祖母の命でロンドンへ送られた。そこで待っていたのは、男装の麗人で「パラケルススの娘」と呼ばれる魔術師クリスティーナと彼女にかしづく銀髪のメイド・レギーネ、羽が生えた猿バイロン卿の面々。遼太郎はそこで従僕としてこき使われることに……。

最近盛り上がりを見せるヴィクトリアン・ファンタジーの中でも雰囲気のよさが光る本シリーズ（06年5月現在、3巻まで刊行中）。ライトノベルといっても『〈骨牌使い〉の鏡』など骨太なファンタジーで鳴らした五代ゆうだけあって、軽い中にも上質な空気が漂う。ストレートに錬金術を描く内容ではないが、魔術ファンタジーとして文句なく楽しめる。

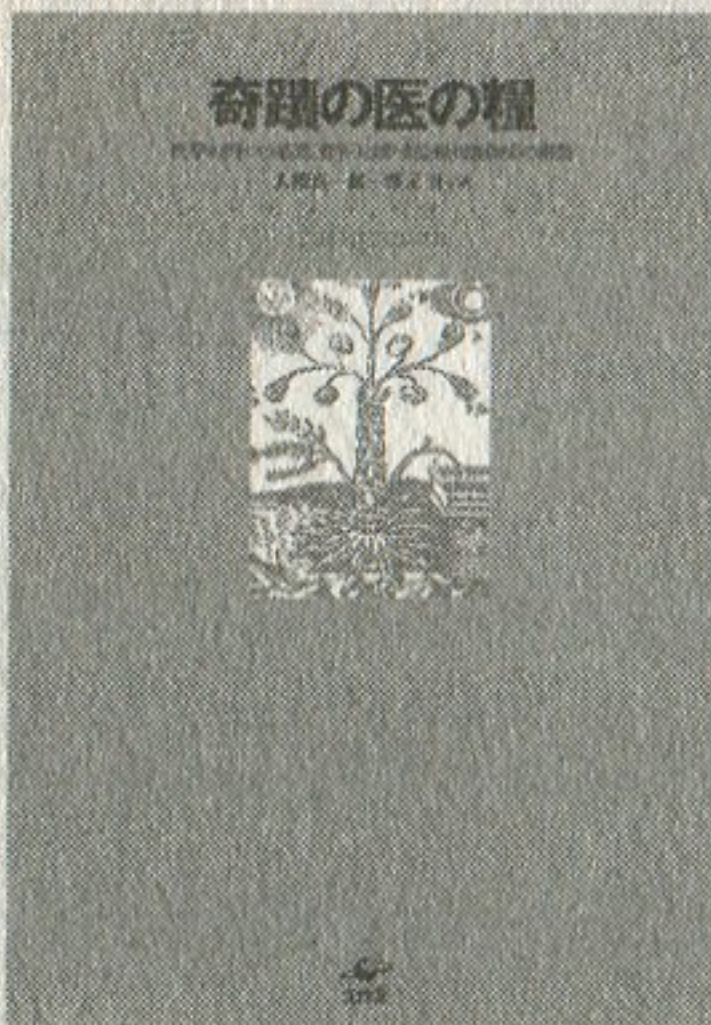
ヴォイニッチ写本の謎
ゲリー・ケネディ、ロブ・チャーチル（松田和也訳）
青土社
2005年　¥2,940（5%税込）

パラケルススの娘1
五代ゆう
MF文庫J
2005年　¥609（5%税込）

パラケルススはゲームの恩人!?

複雑怪奇な錬金術の一端を知ろうと思うなら、名高きパラケルススの著作を手にするのもいいかもしれない。パラケルススは、スイス出身の16世紀の医者で、錬金術と医学を結びつけ、鉱物を薬として用い、医療の革新に貢献した人物。人体を小宇宙と見なし、錬金術の法則を適応する彼の思想は「パラ三部作」と呼ばれる3冊の著書で読むことができる。その第二部『パラグラーヌム』を訳したのが『奇蹟の医の糧』（04年、工作舎）。薬草による慣習的な治療を否定し、錬金術によって調製した究極の薬「アルカナ」を最良としたパラケルススの説が比較的読みやすく展開される。また、「ちぇっ、この野郎、マイセン出身の悪臭を放つ酔いどれめ」「君たちは煙突掃除人なのか」など、偏屈でケンカばかりしていたパラケルススの毒舌の数々にもニヤッとしてしまう。

医学書以外にもパラケルススは膨大な文章を書き、その中にはファンタジーに欠かせない地水火風の四大精霊を定義した、通称「妖精の書」もある。四大元素はギリシア哲学で考え出された概念ではあるが、シルフを風、ウンディーネを水と、キャラと元素を結びつけた彼の功績は大きい。ゲーム界はパラケルススに足を向けては寝られないだろう。残念ながら「妖精の書」はまだ未訳。訳せばそこそこ受けると思うのだがどうか。

奇蹟の医の糧
医学の四つの基礎「哲学・天文学・錬金術・医師倫理」の構想
パラケルスス（大槻真一郎、澤元亙訳）
工作舎
2004年　¥3,990（5%税込）

今号のあとがき

前号で最終回のはずでしたが、みなさんの声援のおかげで復活となりました。ありがとうございます！本誌リニューアル後もゲームに関連した面白い本を紹介したいと思いますので、よろしくお願いします。

誌名変更のお知らせ

2002年5月のリニューアル以来、4年間にわたり「ユーゲー」という誌名で皆様にご愛顧をいただきました弊誌は、
2006年7月に10周年を迎えるにあたり、誌名を「ゲームサイド」に改称させていただく運びとなりました。
流行にとらわれずにゲームの遊び方を追求する、創刊以来のコンセプトを維持し、今後もより一層の充実した誌面を目指し、
読者の皆様のご期待にお応えできますよう、編集部一同、新たな気持ちで挑む覚悟でございます。
今後とも何卒、ご支援・ご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

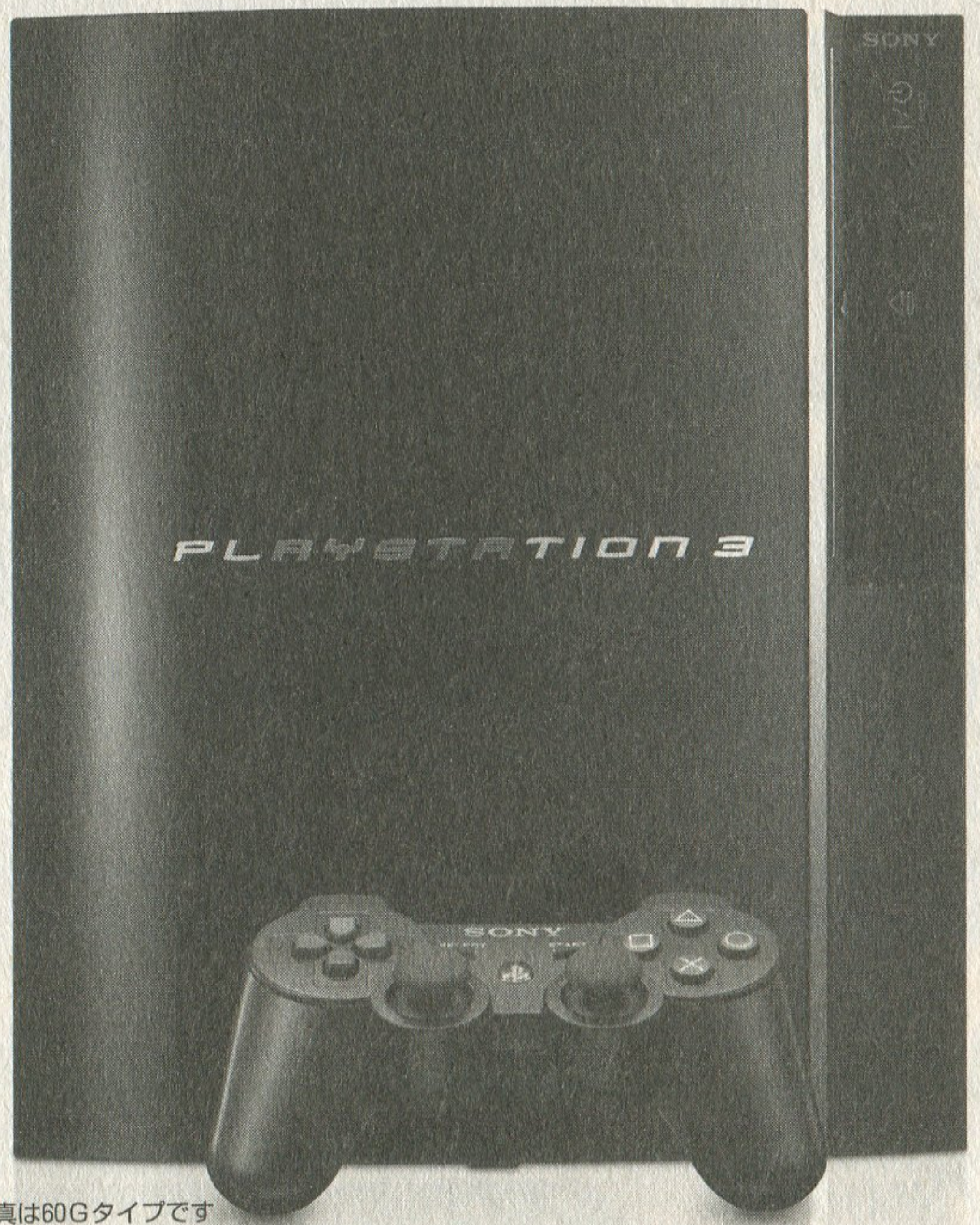
株式会社 マイクロマガジン社　ゲームサイド編集部一同

E3特集 Wii & PS3

コントローラと価格、プレイアブルソフトの話題が世界を巡ったE3 2006。セレブなデジタル機器であるプレイステーション3と、徹底してお試し推奨したWii。決着は年末に！

2006年11月11日 62,790円で（税込）※20Gタイプ 発売決定

高すぎか割安か？ 機能の詳細に期待

20Gタイプは約6万円、60Gタイプはオープン価格（北米モデル599ドル）。E3シーズンの初日を飾る5月8日（現地時間）。ソニー・コンピュータエンタテインメントのカンファレンス会場でPS3の映像美と新型コントローラを使ったプレイデモに沸いた熱気に動揺が走った。来場者はマスコミや業界関係者なので、これは価格だけが具体的になったことへの戸惑いだろう。この段階で6万円超は刺激が強すぎる。『FF』『MGS』など強力シリーズやオンラインサービスの詳細公開を待ってから価格を発表してもよかったのではないか。事実、E3会場内のPS3試遊は混雑続きだったのだ。機能が知りたい。そんな不安まじりの期待を感じさせた。

PLAYSTATION 3

※写真は60Gタイプです

専用コントローラの新たな機能も発表

一見すると「デュアルショック2」だがワイヤレス化して傾き検出システムを搭載した新型がお披露目。手の傾きや動きで戦闘機を操縦するデモプレイも披露された。代わりに振動機能は取り外されている。

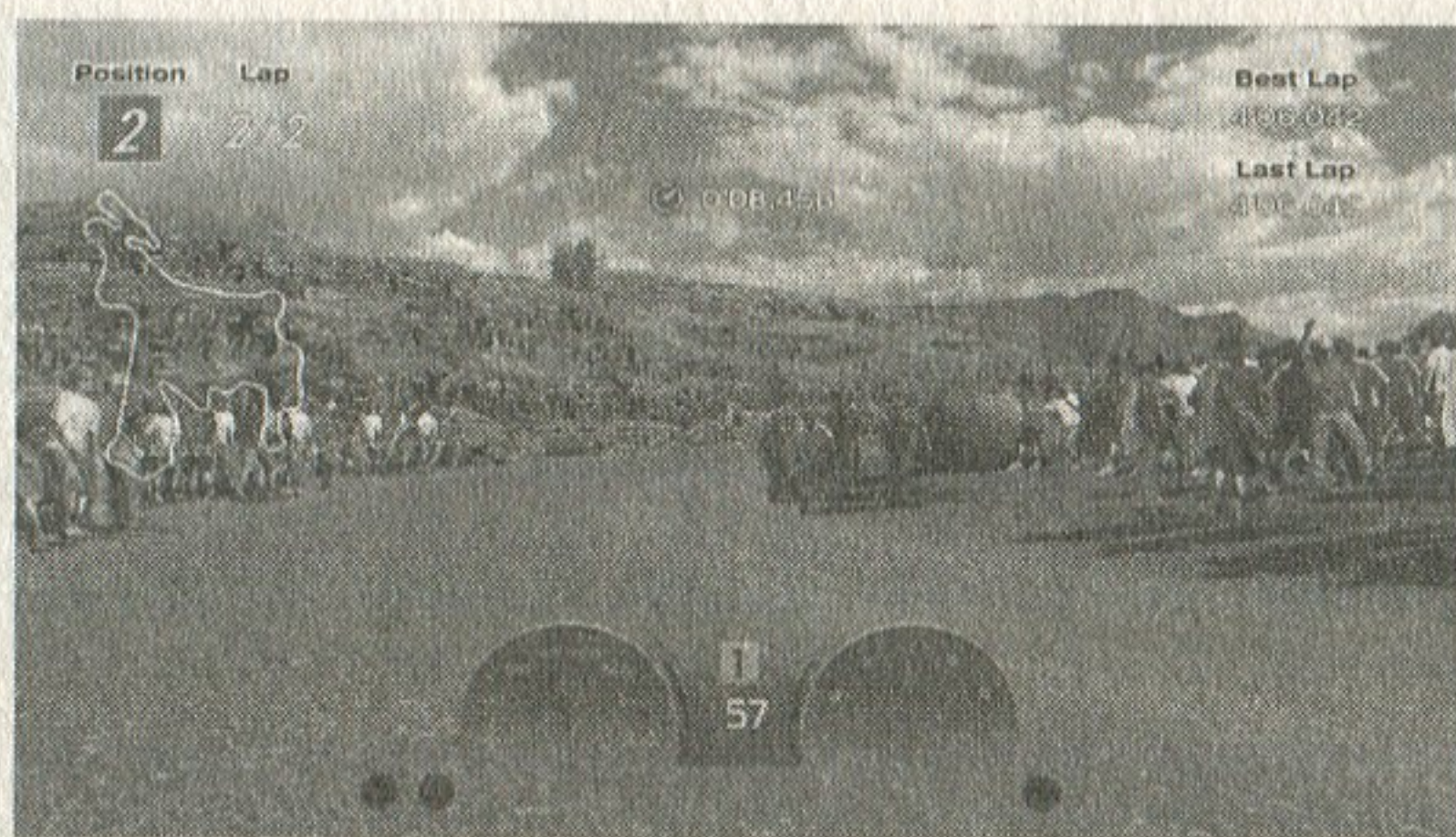
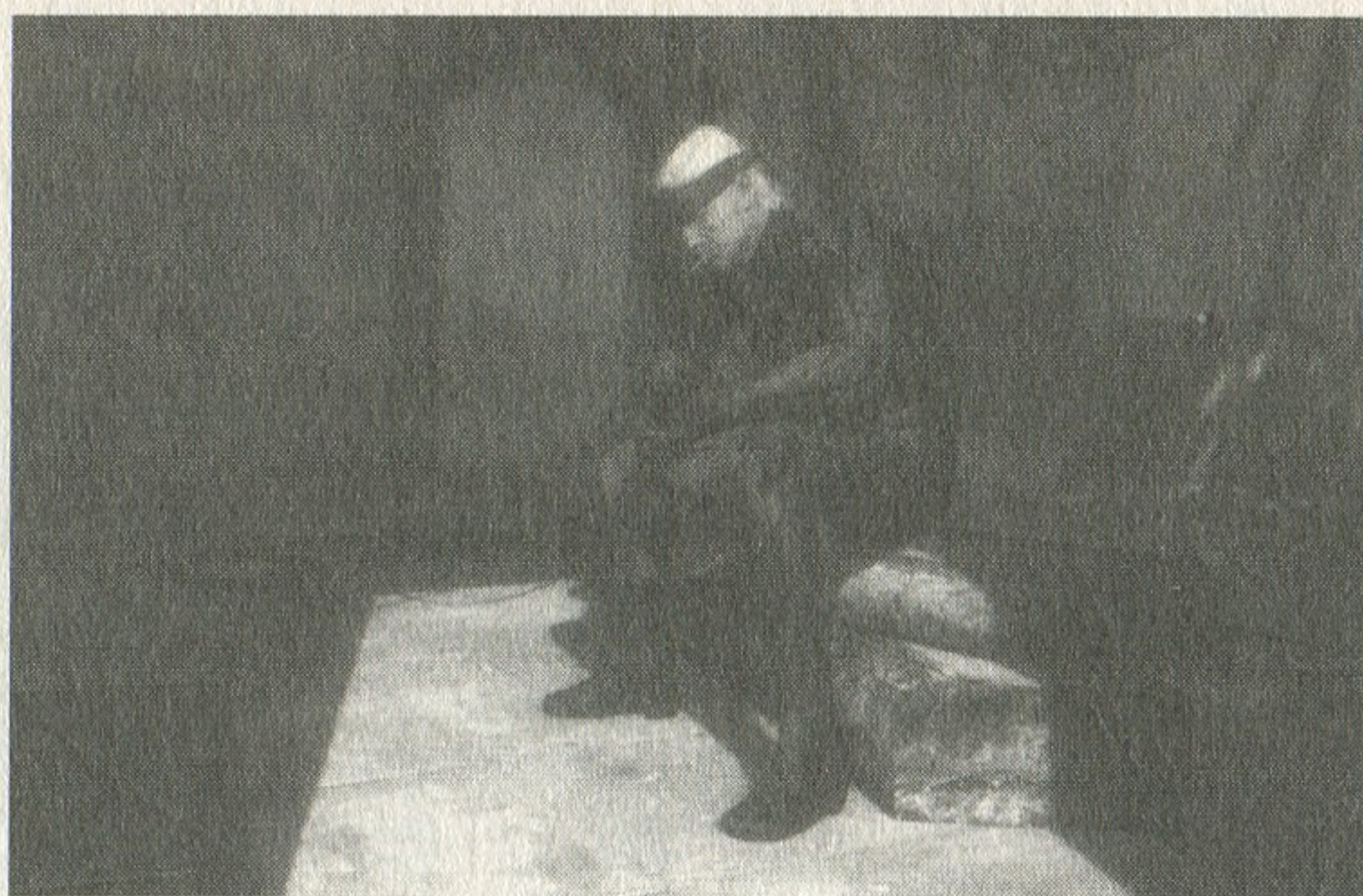
PLAYSTATION® 3が

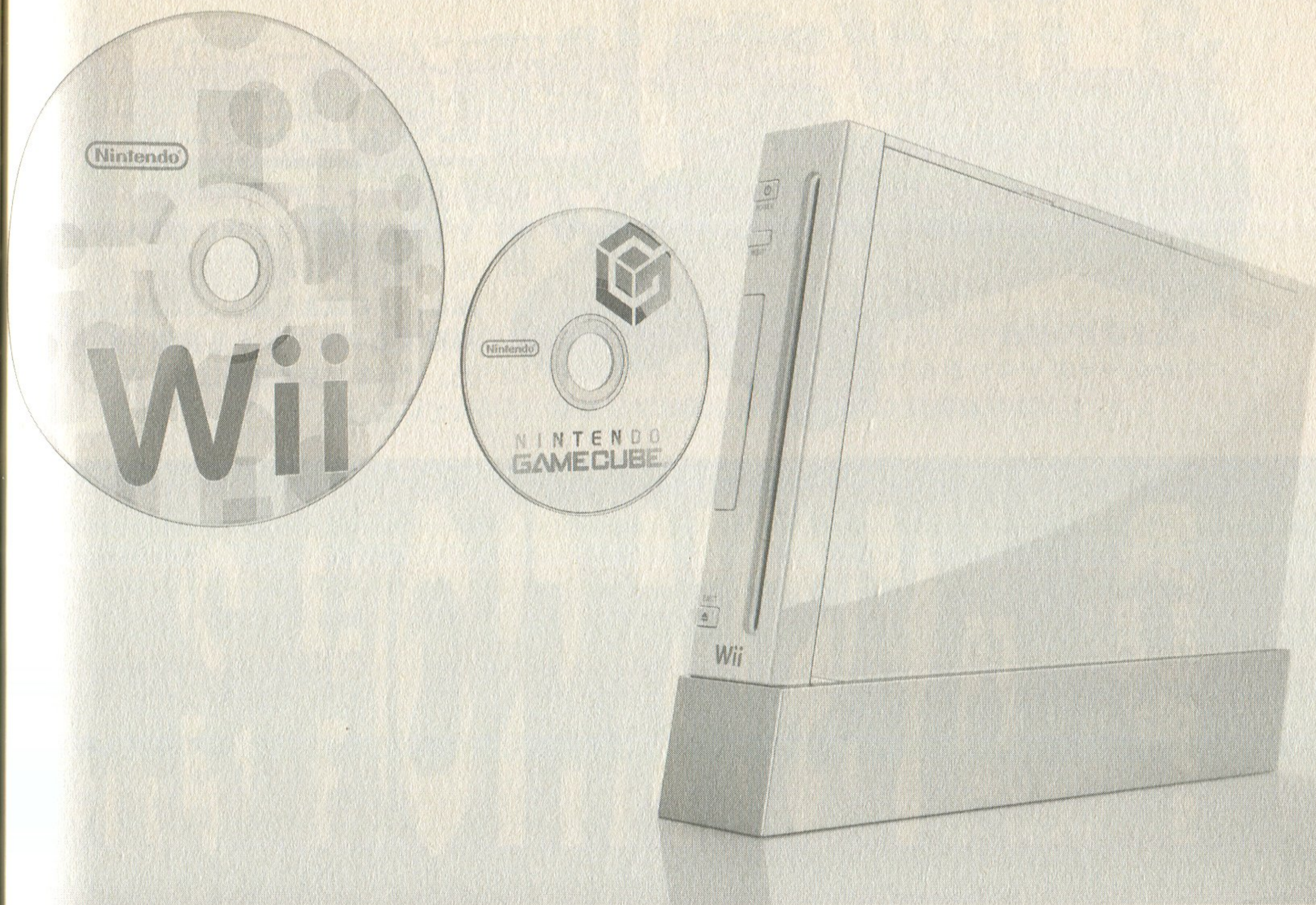
いよいよベールを脱いだ『MGS4』を筆頭に多くのタイトルが出展

『METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS』

『MGS2』よりも未来、傭兵と機械兵器が戦争を代行する時代で、物語が完結。発売は07年予定

『GENJI2（仮称）』

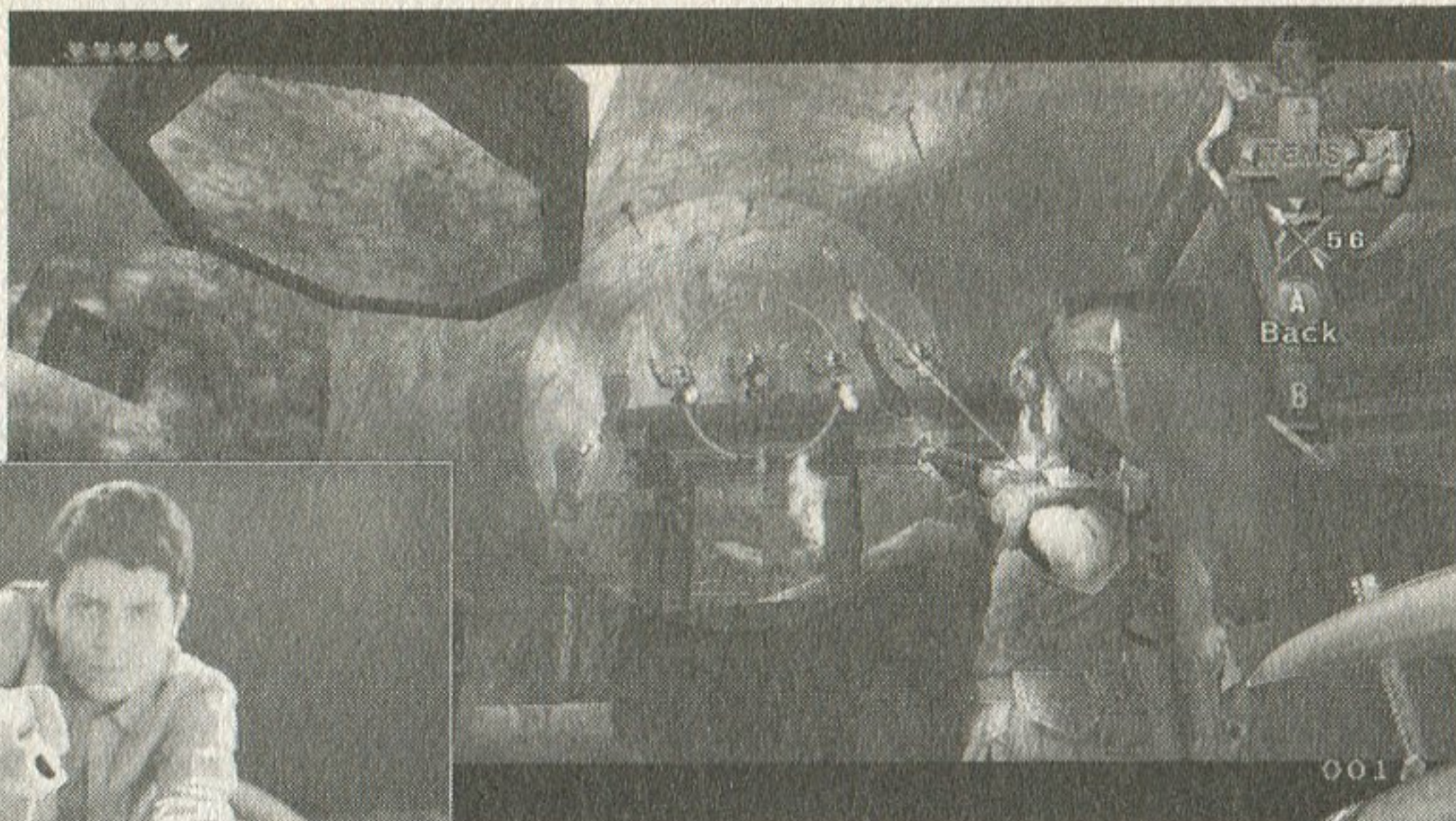
義経と弁慶の入れ替えを戦闘中にできるようになった続編。艶やかさも増して、PS3のパワーを感じさせるアクションになるか？

『グランツーリスモ HD』

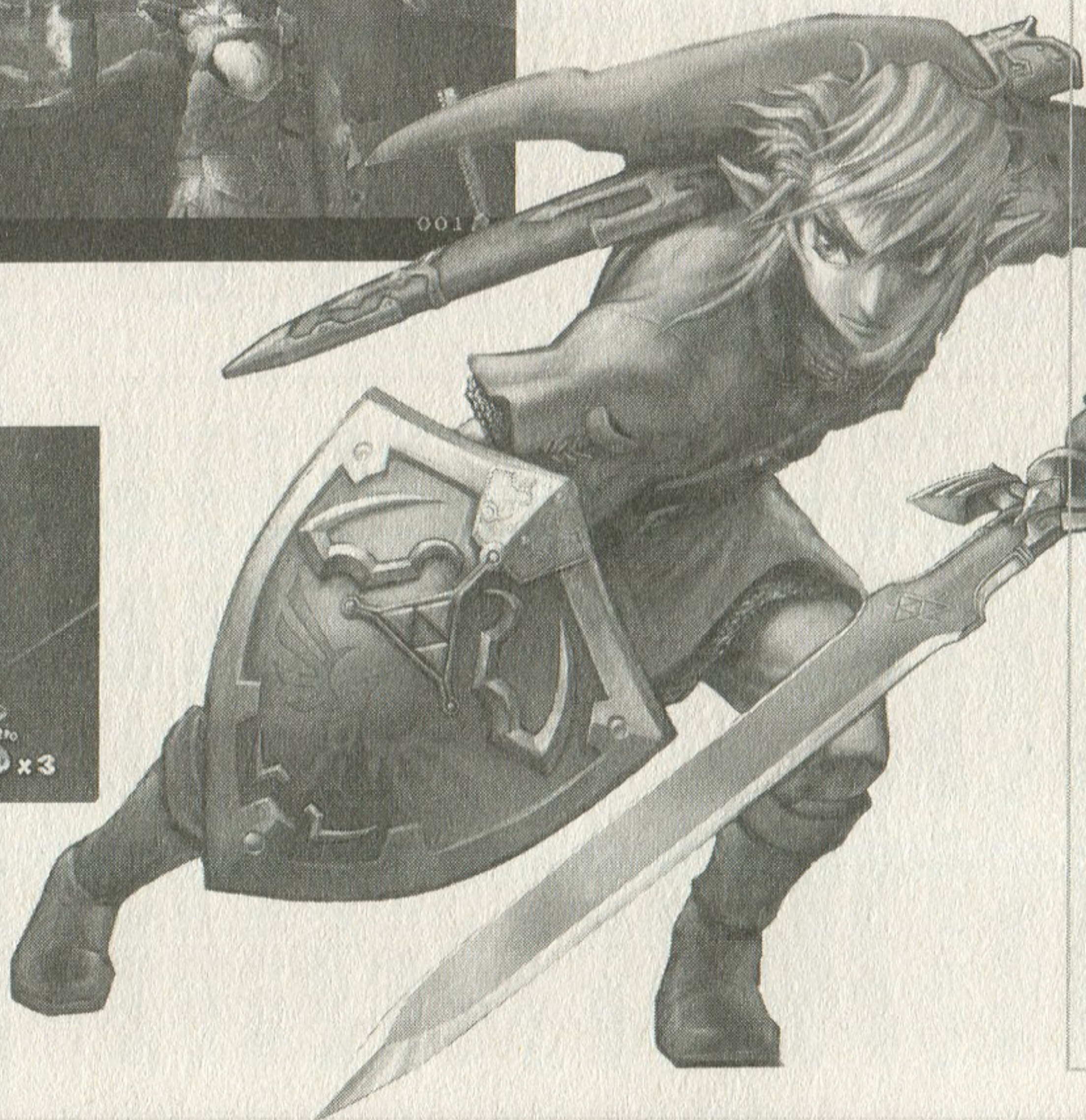
フルハイビジョン表示で実写のような走行体験ができる『グランツーリスモ』のデモ版。試遊ではバイクも一緒に走ってました！

が本体と同時発売!

触れねばわからない新世代への跳躍

「任天堂ブースへは動きやすい服装でお越しください」。任天堂社長・岩田氏はカンファレンスをそう締めくくった。宮本茂氏のオーケストラ演奏に始まり、岩田社長も参加したテニス、ヌンチャクを駆使する『セルダ』のプレイデモなどを見せられた来場者の「触らせろ!」テンションを後押しするひと言だった。全身を使って遊ぶ人を見ているだけでも面白い。Wii(コードネーム・レボリューション)のツカミは上々だった。

E3会場で実際に試遊してみると、スポーツ系とそれ以外で大きく印象は異なる。ゴルフや野球のスイングはそのまま動けばいいだけだが、アクションやFPSはボタンの割り振りとポインティングデバイスの用法にまだ練り込みの余地がある。10~12月とされた発売日に向けて、クリエイターにも大きな跳躍が求められそうだ。

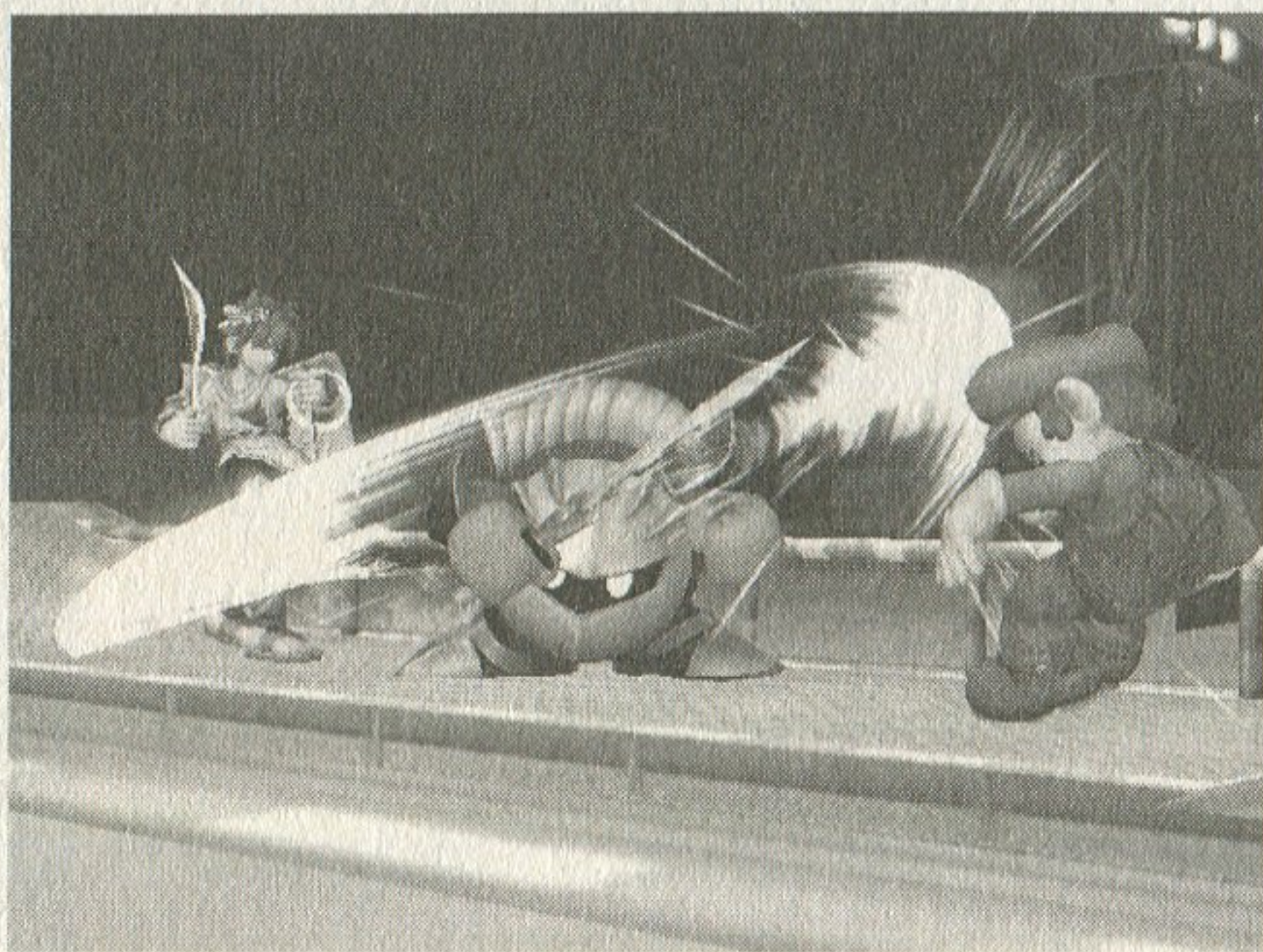
マリオが！ リンクが！！ 名作シリーズをヌンチャクで操作

『The Legend of Zelda Twilight Princess』

Ｅ３でＷｉｉ用タイトルとして発表された。矢を放つとＷｉｉリモコンのスピーカーから実際に矢が飛んでいく音が聞こえる"なりきり感"が最高！Wiiと同時発売予定

『Super Mario Galaxy』

宇宙へ飛び出したマリオは、リモコンを振ると回転パンチ、ポインティングデバイスでスターをゲットするなど新アクションを体得。マリオらしさと新しさと面白さが合致した内容は、さすが

『ドラクエ』シリーズ最新作

スネーク参戦!! 『スマブラ』もＷｉｉへ

会場外の合同取材会でサプライズ発表された『スマブラ』最新作。新キャラにメタナイト、ピット、そしてスネークが！（さらなる追加も予定）映像だけだったが、瞬間最大熱狂を記録したプレゼンだった。もちろんＷｉ－Ｆｉで対戦可能。発売は07年予定だ。

日本名は『大乱闘スマッシュブラザーズＸ』。桜井政博氏いわく「コントローラはGC用を使いたい」とか

Comments on current events of media

面白くて少しためになるゲーム界のトピックス

ゲームメディア時評

3月16日～5月15日

新たなゲーム規制法の第一歩か？警察庁がメディア規制の研究会を発足

PSE法問題もいまだ解決しない中で、警察庁が主導する新たなゲーム規制の動きが始まっている。進んでも退かない規制攻撃にどう対抗する？

不安を先導する形で進行する「有害」規制

昨年の「残虐ゲーム」問題以来、徐々に進行しているゲーム・漫画等の「有害」メディアへの規制にさらなる動きが始まっている。

4月10日、警察庁が設置した「バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会」がそれだ。ゲームや漫画、インターネットで得た性や暴力に関する情報が子どもに悪影響を与えていることを前提とし新たな施策を考えるのが、この研究会の目的だ。

「最初から、規制を前提としたものではなくあくまで、悪影響を受けている可能性があるのではないかを検討する会合だ」（ある警察庁関係者）とはいうものの、招聘された委員はほぼ規制推進派で固められている（表参照）。CEROの理事である坂元章お茶の水女子大教授が招かれてはいるが「反対派からの意見を聞いた」というタテマエのためにすぎないのでは？　というのが大方の観測だ。警察庁発表の資料によれば、今後、月一回程度の会合を持ち「子どもの性を対象とするアニメ・ネットに氾濫する性・暴力情報、子どものネット、ゲーム依存などの問題について検討」し、今夏をめどに論点を整理し問題提起をしてゆく方針。専門家の間でも意見が分かれるコンピュータゲームの子どもへの影響についても、論点を明らかにしたうえで対応策を打ち出すそうだ。ページの都合もあるので、詳細な問題点については割愛するが警視庁が配布した資料を見ると、規制を前提とした議論が進められていることは明らか。たとえば、配付資料の中にある「バーチャル社会がもたらした弊害が指摘された事例」では、奈良県の女児誘拐殺人事件を例に挙げる。「被疑者は、高校2年生のときに、アダルトアニメのビデオを見て、その後、年少女児が性の対象としてうつるようになった」ことが、バーチャル社会がもたらした弊害、として挙げられている。

第一回会合の討議内容は、委員のあいさつ程度にすぎないが、議事録は委員の名前を伏せた形で公開されている。別表では、委員の氏名と議事録の記号が対応するようになっているので参考にしてほしい。（全文、ネットで確認可能）

また、この動きに呼応するかの

研究会メンバー一覧

※記号は議事録に対応

「座長」

前田雅英（首都大学東京都市教養学部長）

「委員」

竹花豊（警察庁生活安全局長・元東京都副知事）
江川紹子＝C（ジャーナリスト）
岡田尊司＝D（京都医療少年院精神科医・「脳内汚染」著者）
玄田有史＝E（東京大学社会科学研究所助教授）
義家弘介＝J（横浜市教育委員・通称「ヤンキー先生」）
坂元章＝F（お茶の水女子大学教授。CERO理事）
相原佳子（弁護士）
姉崎昭義＝A（PTA全国協議会環境対策委員会副委員長）
池田佳隆＝B（日本青年会議所会頭）
下田博次＝G（群馬大学社会情報学部大学院教授・情報メディア論）
藤岡淳子＝H（大阪大学大学院人間科学研究科教授・非行臨床心理学）
藤川大祐＝I（千葉大学教育学部助教授・教育方法学）
素川富司（文部科学省スポーツ・青少年局長）
小林寿一（科学警察研究所犯罪行動科学部少年研究室長）

「オブザーバー」

田代裕昭（内閣府政策統括官（共生社会政策担当）付参事官）
有松正洋（文部科学省スポーツ・青少年局青少年課長）

ように、日本テレビ系の報道番組『報道特捜プロジェクト』において、オタクと性犯罪を結びつける報道が行われた。ゲーム専門店に足を運んだ平野亜由子記者が「高校生や中学生などの少女に、性的な乱暴を加えるという内容」のゲームに触れ、少女に性的暴力を振るう、アニメなどの影響が指摘される事件は少なくないため、警察庁が子どもを性の対象にしたアニメなどの法的な規制について、検討を始めたと結論づける内容だ。

「ゲーム＝悪」のイメージを前提になされる報道。アダルトゲームの大多数は純愛モノなのだが……

「一部の人からは、自分の趣味であるとか、し好を理解してくれるような女性、恋人が現れれば、ゲームの内容を実際にやってしまうことがあるかもしれないというような話もありましてまぁ、こういうソフトが犯罪の助長につながる可能性もあるのかな、というふうに感じました」（前述の平野記者）

このようなスタンスでの報道が、世論の不安だけをあおり、規制を推進していることは間違いない。

こうした一連の動きに対して、危機感を持った有志による動きもすでに始まっている。4月23日に開催された同人誌即売会『サンシャインクリエイション』で新たな表現規制の動きに関心を持ってもらおうと、ビラ配布が行われた。

一方、相変わらずゲーム規制に熱心な首都圏自治体首長にも新たな動きが登場した。5月15日に開催された「八都県市首脳会議（首都圏サミット）」で上田清司埼玉県知事は、ゲームが子どもの脳に与える影響を八都県市で共同研究することを提案。ゲームが脳に悪影響を与えるか否かについては、文部科学省が昨年から10年計画で研究を始めたばかり。「八都県市独自の研究もありうる」との上田知事の発言からは、規制に必要なデータ収集も考えられるので、予断を許さないだろう。

PSE法問題は妥協で終結か？

4月を過ぎ、完全に沈静化してしまった感じのPSE法問題。こちらも、いまだ〝中古品を除外する〟法改正がされたわけではなく、まだまだ予断を許さない状況だ。4月24日には、初のリサイクル業者による全国組織、「有限責任中間法人ジャパン・リサイクル・アソシエーション（JRCA）」が設立の動きを開始した。だが、この団体も明確に〝PSE法からの中古品の除外〟を主張しているわけでない。

「除外のことよりも、法改正に向けて勉強会がはじまることが重要。そこにリサイクル業界の席もつくって頂いた。法律自体が間違っているので、法律全体を見直してはゆきますよ」（同団体の小川浩一郎代表代行）

このような発言をみると、どうも妥協的な方針が取られるような雰囲気。結局は、検査を義務化する形になってしまうのではないかと不安はつきない。

また、なぜか来賓として出席した経済産業省・福田秀敬消費経済政策課長は次のように発言。

「PSE法改正による中古品除外はありえない。電気用品以外のすべての製品安全法に中古品除外をしている法律は存在しません。現行法の中でどう対応するかということで皆さんも考えてらっしゃるのではないのですか？　レンタル方式についても3～6ヶ月後には見直す方針。現状もし、レンタル方式を行っていない店舗に対しては、法執行をしますよ」

と、レンタル方式をとっていない店舗があれば連絡してほしいと、密告を奨励する言動。

「有害」規制、PSE法ともまだまだ予断を許さない状況が続くが、本誌は引き続き追いかけてゆきたい。

取材／文　昼間たかし（ルポライター）

・「バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会」の資料は警察庁のサイトから入手可能。また、有志によるまとめサイトも立ち上がっているので参考にしてほしい

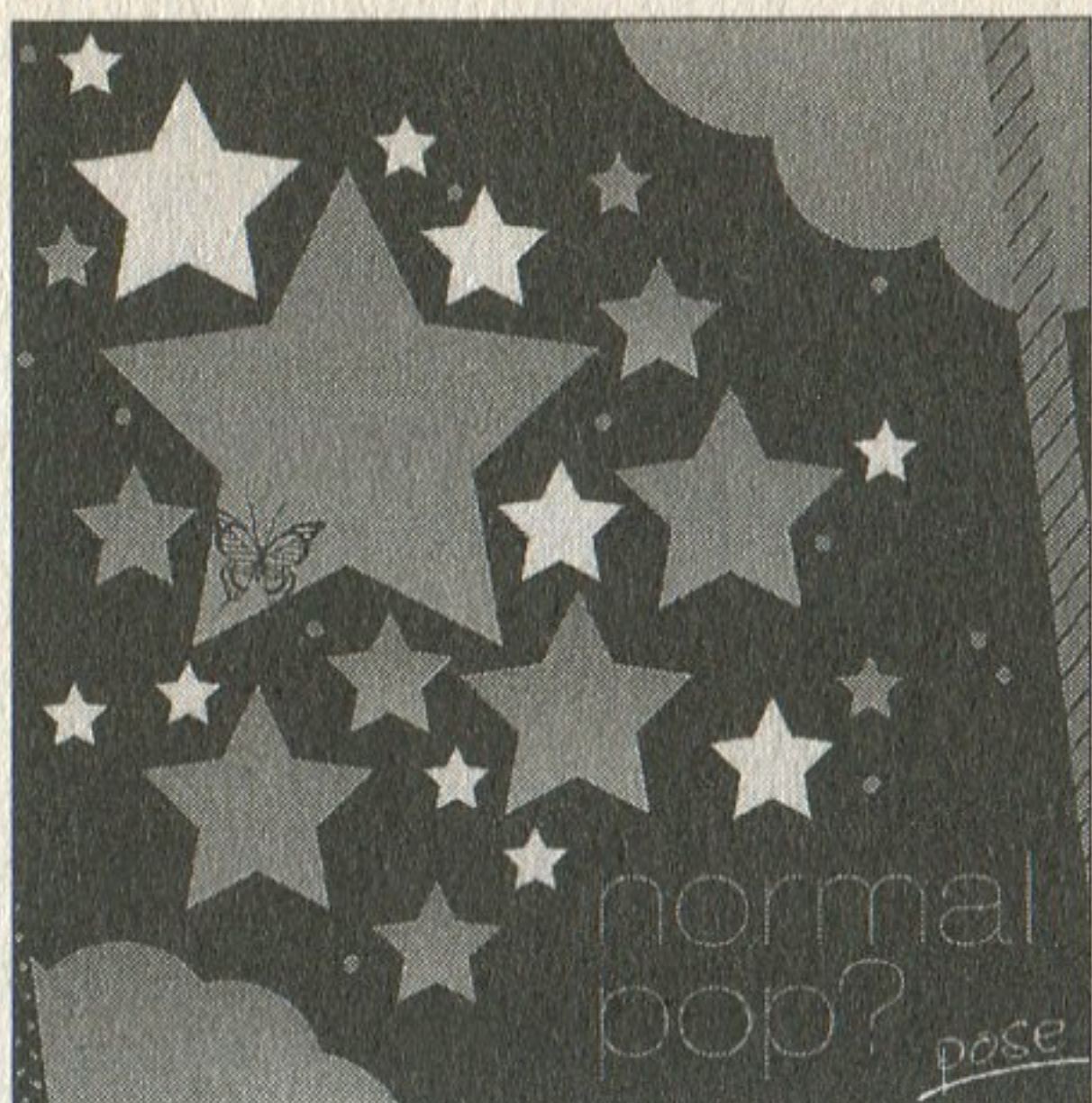
SuperSweep運営のテクノポップレーベル「TECHNO4POP」のオススメCDたち

「normal pop?」は、プログラミングの本田、ヴォーカルの伊藤によるユニット。ポップでキレイめのサウンドに伊藤のかわいらしい歌声がハマっている。80年代にはやった透明感のあるテクノポップやアイドル歌謡が好きな人はぜひ。T4PのZunbaディレクターによる「極東」は、無駄を省いた音とストレートな言葉たちがカラダにゆっくりと染み渡るような1枚。

「TECHNO4POP」の公式サイトhttp://techno4pop.net/

pose／normal pop？

収録曲：
1.Electric Candy Pop
2.elle
3.頭の悪い女の子
4.さ・く・ら・カラー
5.いじわる
6.Electric Candy Rock
7.終わりのテーマ
8.人でなしの恋
9.春の惑星
10.いつか笑える日

発売元：スーパースィープ
¥ 1,800円（5%税込）
発 2006年3月22日

http://www.geocities.jp/normal_pop/

極東/Zunba Kobayashi

収録曲：
1.火星
2.僕とダンス
3.キャミソール
4.RAA
5.スイミング
6.TSK
7.スキヤキ
8.深夜高速 feat.Cybershots!!!!!
9.極東最前線
10.FEC230

発売元：スーパースィープ
¥ 1,800円（5%税込）
発 2006年3月22日

http://www.geocities.jp/zunba/

偶数月第3日曜日は池袋へGO! レトロ&フューチャー 電脳マニアックス！0027

去る5月21日に池袋のライブハウス「LIVE INN ROSA」で開催された「レトロ&フューチャー 電脳マニアックス！0027」。pLumsonic!、ベスパ☆くまメロ、コスモワークス、装置メガネ、ぽらぽら。SYSTEM ERROR、ピノリュック、松前公高氏……ほかにもさまざまなユニットが出演（実は編集部員もこっそり……）した。今後CD発売に向けてレコーディングを行っているpLumsonic!、東京だけでなく地元山梨でもライブを行っているベスパ☆くまメロ、電マニの数日後にメジャーデビューを果たした装置メガネなど、いつもにも増して出演陣のテンションは高めだった。

ゲーム批評は、名前が変わっても、引き続き電マニを応援します。

装置メガネ
http://souchi.cute.tc/

電マニ情報はコチラで
http://www.artism.jp/index.html

次回電脳マニアックス！は7月16日(日)池袋 LIVE INN ROSAにて！

あの「探偵ファイル」がゲームになる!!
最大のウリは100以上のバッドエンド!!

探偵会社ガルエージェンシー運営の大手ニュースサイト「探偵ファイル」のゲームが出るそうだ。

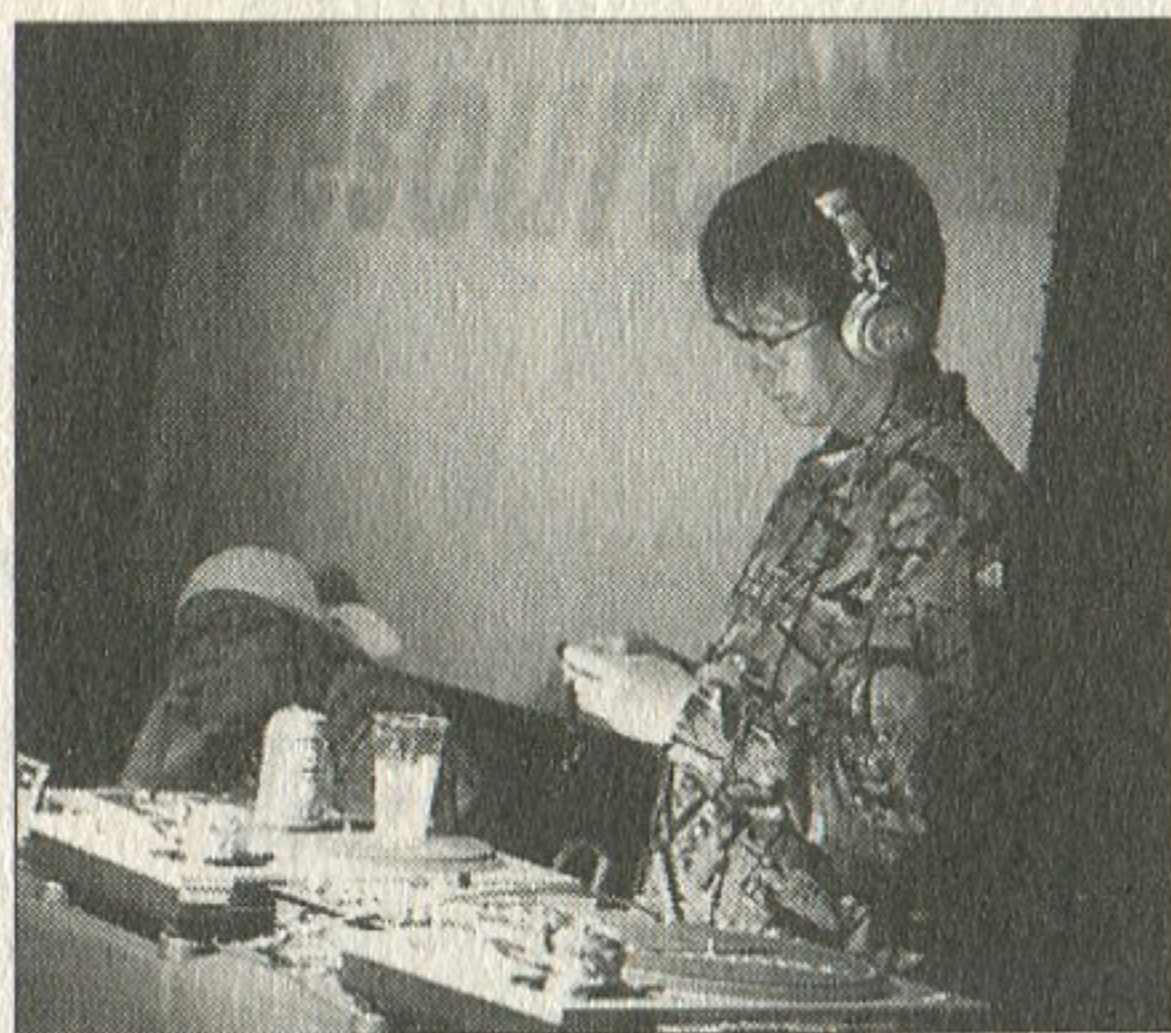
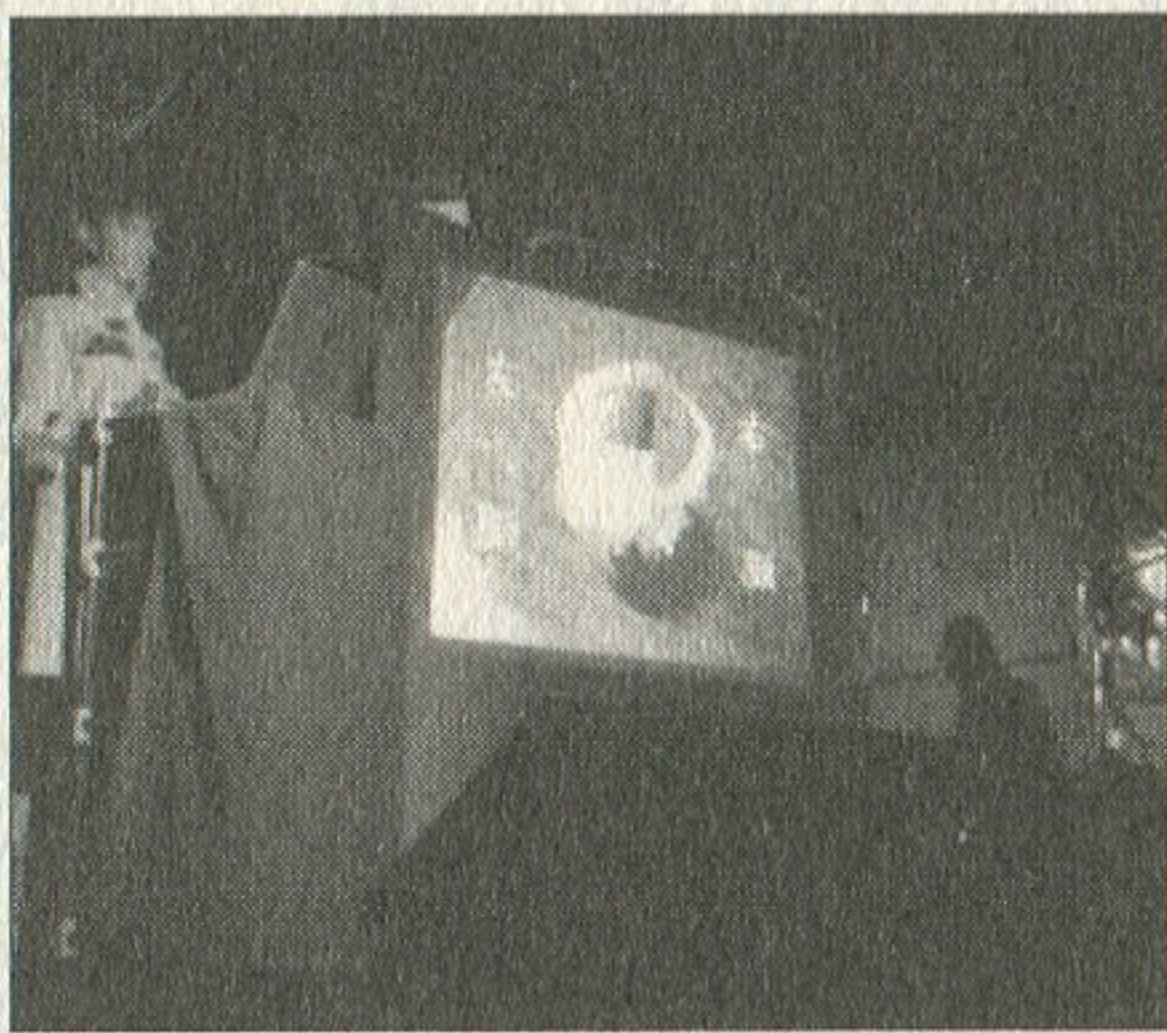
キャラクターではなく、「サイト」を育てるという、新しいジャンルの育成シミュレーション（プラス、ちょっと恋愛要素も）ゲームで、探偵ファイル編集長の山木氏は『ときメモ』『プリメ』のようなシステムで、サイト育成をすると考えてみてください」と語る。

最大のウリは、「バッドエンド数が100以上」ということだとか。「あの時あの選択肢を選ばなかったばかりに……」という世知辛い要素がゲームに取り入れられており、「人生リセットがきかない失敗のほうが多い」と身をもって知ることができるそうだ。2006年夏頃発売予定。

詳細は「探偵ファイル」のサイトにて！

画面は開発中のものです。

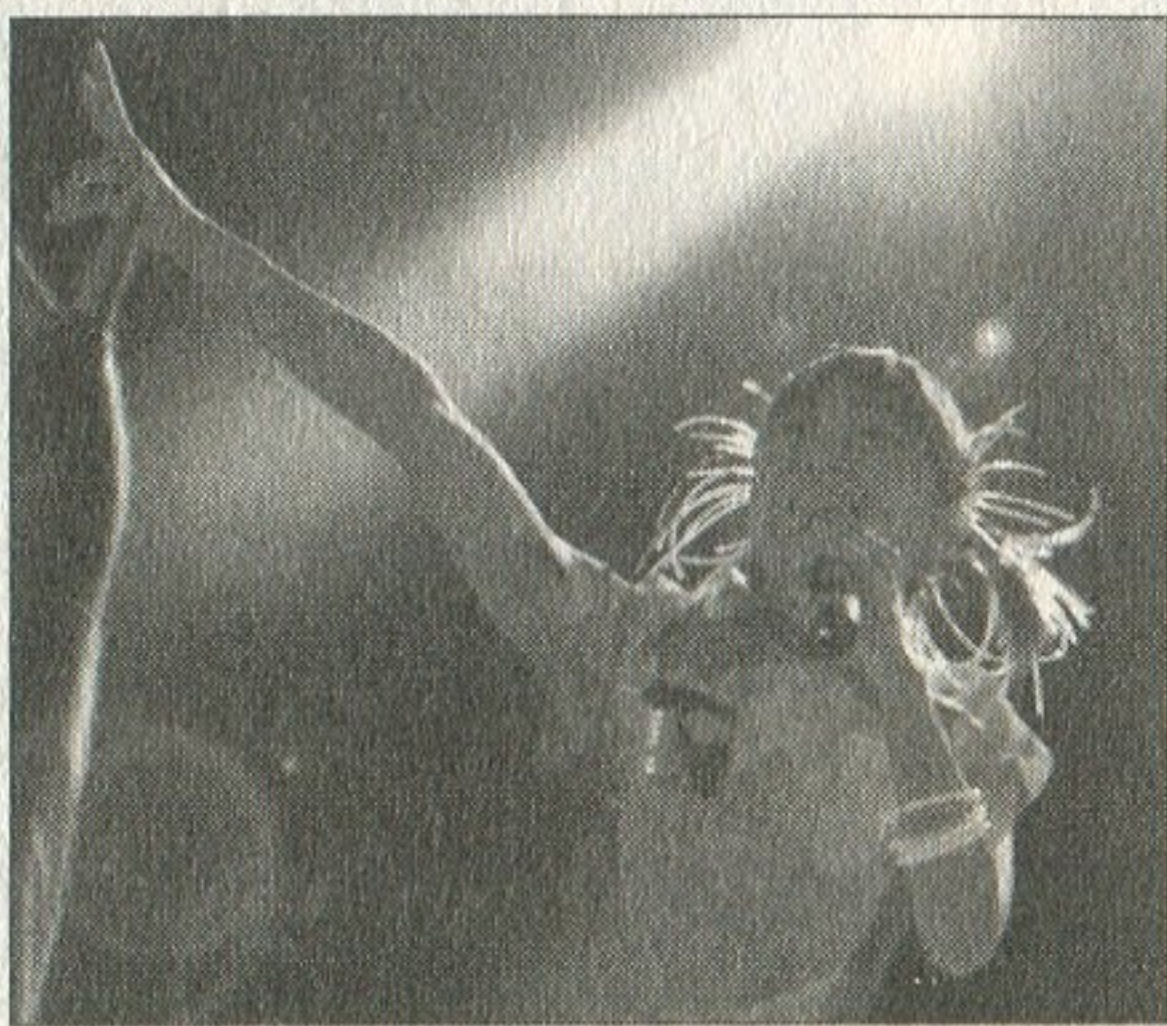
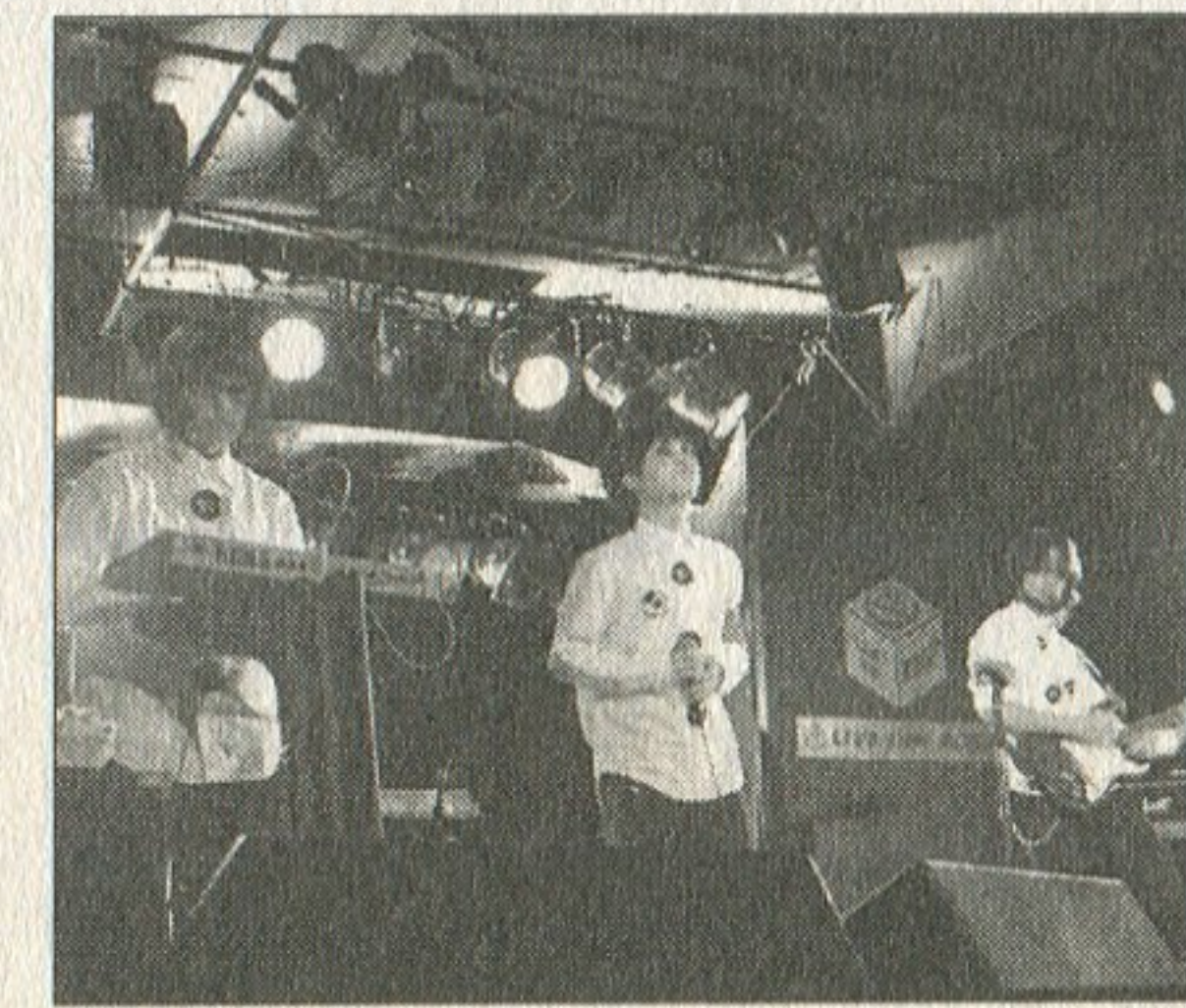
「探偵ファイル」
http://www.tanteifile.com/

DJ 松前公高
http://www.matsumae.com/

コスモワークス
http://cosmow.gozaru.jp/

ベスパ☆くまメロ
http://www.geocities.jp/kuma_mero/

ぽらぽら。
http://sound.jp/porapora/

pLumsonic!
http://www.plumsonic.net/

ピノリュック
http://www.geocities.jp/pinoruck/

撮影]k[／yaguctak

読者あっての本ですから

● 龍子オネーさん（19歳）
頭を使わない努力は単に苦労してるだけです！と説教する微妙なお年頃。

12年間ありがとう！
またお会いしましょう

○ シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

最後の最後まで大変でした（苦笑）

○エーー新入生や新社会人の方々は、そろそろ新しい環境に慣れ、無職の方がたは今後についての漠然たる不安に少しアンニュイになっている頃でしょうが、いよいよ次号から大々的にリニューアル！という訳です！

●マ裏を返せば、今までのゲーム批評は今回で看板を下ろす！という訳ですので、この読者コーナーも最後となりましたので、成る丈読者さまの御意見を載せていっちゃいますねー。

■せっかくリニューアルするなら、数年前のゲー批に戻して欲しい。最近メジャー志向な記事が増えてきていて、全く面白みがない。自分勝手な意見だとは思いますが、マイナーだからメジャーを目指すのではなく、ひたすらマイナーを突っ走ってこそゲー批の価値があると思います。

（東京都　ゼノビア）

■先日、某超有名STG最新作と某災害ACT最新作を立て続けに買った。各ゲーム誌の評価は前者が高評価で後者が低評価。が、個人的には後者のほうが面白く、前者はイマイチであった。「前者がつまらない」という意味ではない。ワタシ個人の「求めるモノ」と若干ずれていただけなのだ。実際遊ぶと面白いが、どうにも感情移入できない。後者には、「？」と思う欠点も少なからずあったが「ゲーム」としてはこちらのほうが優れていたと思う。つくづく「他人の主観」は参考にならないと感じた。

（岩手県　HA-21S）

■雑誌名は今のままがいいです。変えると何の雑誌だか分かりにくい。エニックスのギャ○王みたいになるのはやめて欲しいですし。とりあえず、大幅な変化は望んでいません。今まで通り一般ゲーム誌ではやれないような特集をどんどんやって欲しい。それだけです。

（茨城県　しろあか）

■まじで期待してるからな。言い方はきついけどゲー批からは本当にゲームに対しての情熱を感じる。

本気を感じる。変にメーカーに気を使うんじゃなく自分達の中の観点で業界にメスを入れる。これからもそのスタンスを貫いて欲しい。メーカーから冷たい態度をとられたり読者から嫌な事を言われたりしてきたと思う。それだけじゃなくこれだけの事を記事にしてきた訳だからいろんなつらい思いをしてきたと思う。しかしそんな時ゲー批の愛読者を思い出して欲しい。ゲー批から感じるゲームに対しての想いは真実だ。本当にゲームを愛している人間はひしひしとその真っ直ぐな想いを感じている。コアなユーザーの為に、そしてこれからの子供達の為に、真摯な記事を書き続けて下さい。心の底から応援してます。

（京都府　頼むぜ　ゲーム批評。）

■攻略記事や読者の誰でも知ってるようなライトな記事は要りません。そんなのは他の雑誌がやってます。ゲーム批評には密度の濃い批評記事を求めているのです。増ページは嬉しいです。頑張ってください。あと梅田ヨドバシカメラでゲーム批評・ユーゲーが入荷しなくなりました。何とかしてください。

（大阪府　やまかつ）

■前号から表紙裏に見開きでソフトメーカーの広告を載せ、そのタイトルの特集の組むという形式となりましたが、長年『ゲー批』を読んできた者からすると「すっかり変わってしまったな」と、かつて掲載されていた編集ポリシーから遠く隔たってしまった現在に寂しく思います。一つ心配なのは、ソフト批評の中に普通に買ってプレイしていたら絶対に今号には載せられないはずの『コンタクト』が入っている事。これは一般ゲーム誌同様メーカーから提供を受けてプレイしてのものなのでしょうか？　こういうのもありとなっては中立の立場での批評が成り立たないのではないですか？　リニューアルにあたり誌名を変える意向も有るみたいですので「批評」の看板を降ろして普通のゲーム誌と同様なゲーム紹介雑誌にシフトしていくつもりなのであれば仕方がないですが。硬派を求める自分はもう購読の止め時でしょうか？

（茨城県　鯨夢究部）

読者イラストギャラリー

FAXでの投稿はできますか

〈愛媛県　針堀田〉
いきなりきたFAX投稿。ハイ。できますよ！

〈愛媛県　電気用品安全法絶対廃止〉
えっと……、黒い！　黒いっすよ!!　でもお気持ちはスゲーわかります

〈鹿児島県　べに〉
こちらは２枚ワンセットでメールでの応募。
メールもイケます!!
（重すぎるのはNGですが）

■前よりもソフトになった気がします。ファミ通にならないでゲーム批評は変わらずにドンドン悪い物は悪いという雑誌でいてください。これからも頑張ってください。買い続けますよ～

（神奈川県　ゼッダス）

■3号から毎号買っています。ここ最近昔の「ゲーム批評に」比べて一般向けになってきているような気がします……とがった記事が多いので好きだったんですが……今度リニューアルするということなので原点回帰で本当の意味でのゲーム批評でお願いします。前のようなパワーあふれる雑誌になってください！

（大分県　jant）

■ほぼ1年ぶりぐらいで購読してみたのですが、レビュー記事をはじめ雑誌全体がずいぶんマイルドになったというか、以前にあった毒のようなものがすっかり抜けてしまっていて残念です。私は創刊号から数年間ほぼ毎号購読していたのですが、ゲーム市場の停滞とともに貴誌の記事内容が今ひとつつまらないと感じる物が多くなってきた時期と、私自身がゲームに対する情熱を失ってしまった時期とが重なったため定期的な購読をやめてしまいました。しかし、最近またゲームに対する興味が復活して久々に貴誌を手に取ったのですが、正直ここまで当たり障りのない無難な内容では、あえて「ゲーム批評」の看板を掲げる必然性がほとんど無いのでは？　と思ってしまいます。もともとゲーム批評という雑誌は「他紙では絶対に載せられない情報」がメインの雑誌だったはずですが、少なくとも今号ではそのような記事は見当たりませんでした。

（岩手県　肉不足）

■はじめてこの本を見たときは体に衝撃が走り、それこそ一文字一文字すりきれるまで読みました。白黒に文字がほとんどの硬派な感じが大好きでした。編集方針などが巻末に書かれてましたよね!!　今はないけど……。とにかく最近『軽い』全体的に。おもんない

（大阪府　HOM）

■貴誌にはタイトルへのアイデンティティーを持って頂きたい。今まで『ゲーム批評』というタイト

ルで立場を保ってきているのだから、そう簡単にはタイトルを変えるべきではないと思う。
（長崎県　名無しのゴン子）

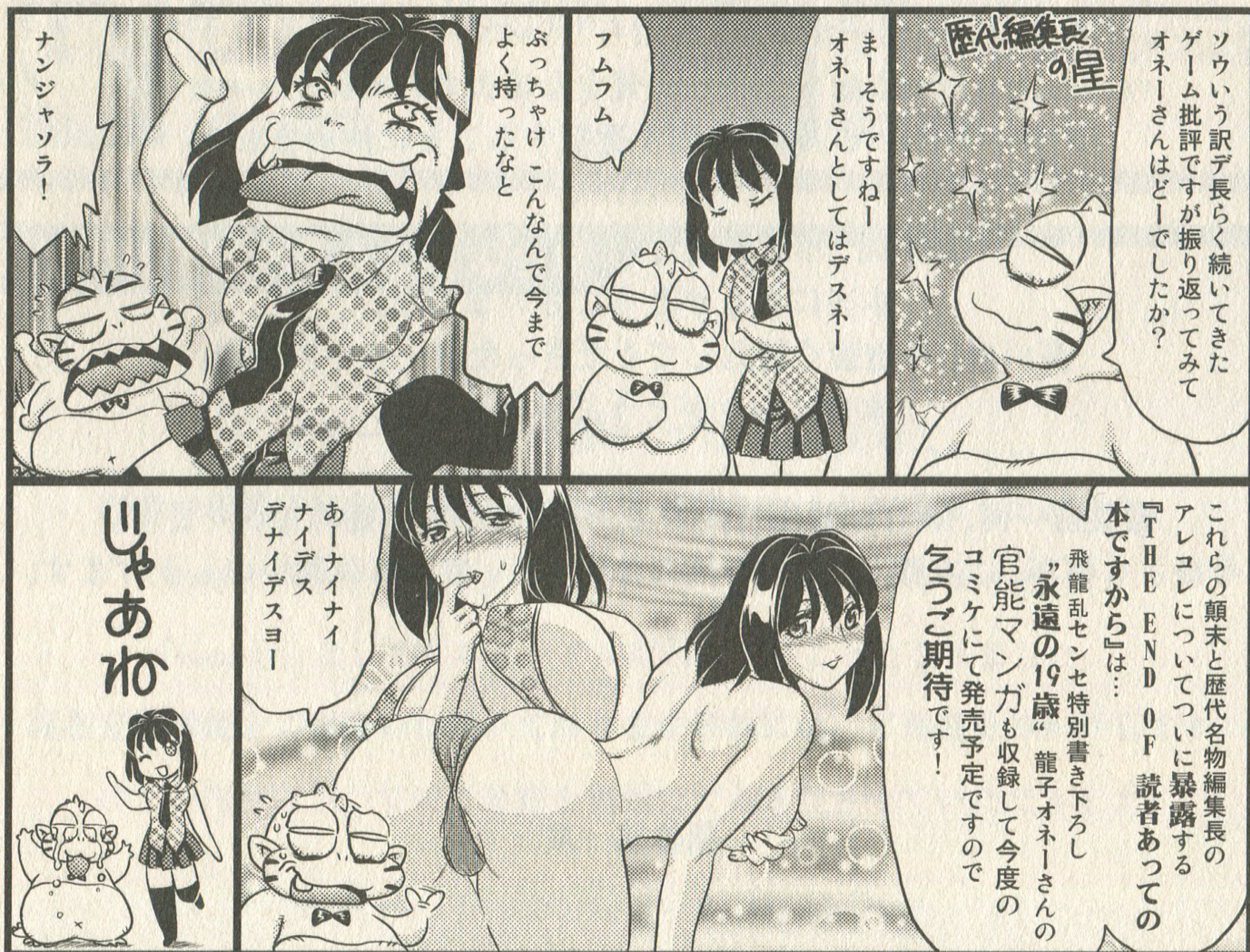
■それにしても最近「ゲーム脳」の布教方法が巧妙化している。５月10日のＮＨＫ、「クローズアップ現代」では「ゲーム脳」と言う言葉は出なかったがそれを示唆する言葉があふれていた。おまけに最近は「ゲーム感覚」と言ってなんでもかんでもゲームの責任にしているので、そのうち第２次大戦の旧日本軍の蛮行まで「ゲーム感覚」として「戦争責任」まで押し付けそうな勢いを「世の中」と「マスコミ」に感じます。大丈夫か？この国!!　（神奈川県　サク）

■突然のリニューアルにおどろきました。色々な記事があり、ゲーム誌として面白い内容になっていると思います。例えばＤＤＲ特集などは私はプレイしないしするつもりもないけれど読んで面白かったですし。読者の世代交替を目指すならばベテランや有名どころばかりではなく、駆け出しの若手クリエイターや同人で活躍されている方々にスポットを当ててもいいと思います。でもソフト批評はダウンサイジングしないでね！　あとアンケートハガキ復活おめでとうございます。
（千葉県　カベジマイサム）

■毎号楽しみに貴誌愛読しております。最初の一言アンケートフォームのトラブル対応・更新が遅いです。正直ファンをどう思っているのか疑ってしまいました。「ゲーム批評」の名前を変える必要ってあるのでしょうか？　変わることに対して期待よりも寂しさを感じてしまいます。何はともあれ、これからも貴誌を楽しみにしていますし、編集部の皆様お仕事頑張って下さい。（東京都　河原）

○と、こんなにイロイロな御意見いただきましたが、果たして、新しい雑誌はどうなるのでしょーーか!?

●そういう訳で、又なんかありましたら！　今度のみにでも行きましょう！　じゃっっ!!

○長い間、本当にありがとうございました。またどこかでお会いしましょうね！

『ゲーム批評』終了のお知らせ

1994年9月の『ゲーム批評』創刊から12年。
たくさんの読者の皆さんに支えられ、歩んでくることができました。
『ゲーム批評』の歩みは、当時「次世代機」と呼ばれた、
プレイステーション、セガサターンの登場とともに始まり、
まさにゲーム業界の激動期をともに過ごしました。

そして今年、2006年。
Xbox360、プレイステーション3、Wiiという新世代機の登場。
そして、ニンテンドーDS、プレイステーションポータブルという携帯機の普及。
新たな激動期、いや、復興期を、ゲーム業界は迎えようとしています。

新たな局面を迎えるゲームという文化に対し、
私たちプレイヤーが、より素晴らしいゲームを遊べるように、
ゲームという文化の健全な成長のために、
メディアとして、新たな道を選択することに決めました。

長い間、小誌を支えてくれた読者の皆様。
本当にありがとうございました。
長い間、辛抱強く協力してくださったメーカーの皆様。
本当にありがとうございました。

編集部一同、新しい船出に向けて、全力で準備を始めております。
今後とも何卒、ご支援、ご愛顧を賜りますよう、宜しくお願い申し上げます。

編集部一同

バックナンバーインデックス

Vol.68 2006年5月発行／780円（税込）

■モンスターハンター２「リーマンハンターが行く！」
R25世代必読の新感覚プレイ指南！
■DDRが帰ってきた！
三年半ぶりに音楽ゲームのパイオニア、DDRの新作がアーケードに登場。歴史を振り返りつつ新作を紹介
●その他、強力連載陣のコラム＆レビュー

Vol.67 2006年3月発行／780円（税込）

■DOA総力特集
名物プロデューサー板垣伴信氏ロングインタビュー
裏ナハ氏の「DOA４」ファーストインプレッション
■'05年末タイトルスペシャルレビュー
各界著名人が年末大作を大いに語る！

Vol.66 2006年1月発行／780円（税込）

■Xbox360 今度こそイケるぞ？
発売を直前に控えたXbox360を徹底分析
同時発売タイトルの先行批評も掲載!!
■ゼロから始める「THE iDOL M@STER」
局地的な盛り上がりじゃもったいない！
見た目とは裏腹の超ハードなゲーム性とは!?

Vol.65 2005年11月発行／780円（税込）

■ゲームは有害なのか？
神奈川県による『ＧＴＡⅢ』有害図書類指定、
その是非を問う！
■東京ゲームショウ密着レポート
次世代機にスポットが集まるＴＧＳ2005を緊急取材
各社の最新動向は？

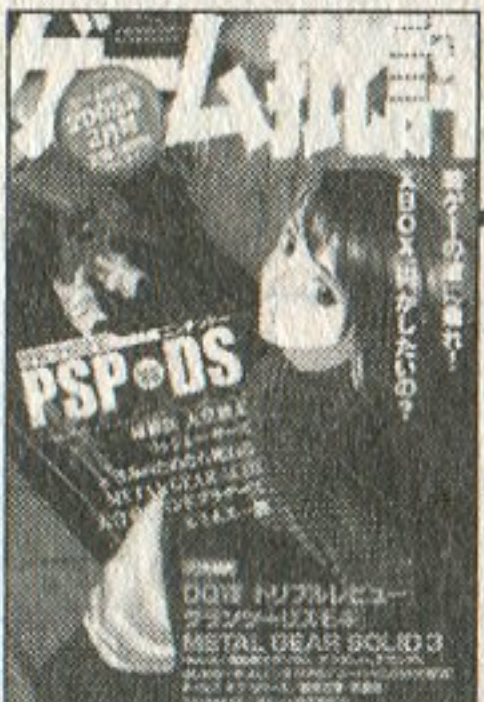
Vol.64 2005年9月発行／780円（税込）

■新ハード、勝つのはどれだ！？
ついにその姿を現した主要３メーカーの新ハード。その性能と戦略に迫る
■オトナのためのネットゲーム講座
ネットゲームの歴史
オススメネットゲームレビュー

Vol.63 2005年7月発行／780円（税込）

■Ｅ３緊急速報!!
アメリカで行われたE3での発表を元に、
新ハード３機種の行方を占う！
■『FE』『ティアサガ』新作徹底比較!!
裁判にもなった両シリーズの新作が同時期に発売。
2号連続で徹底比較！

Vol.62 2005年5月発行／780円（税込）

■PSP ニンテンドーDS 噂の真相
「ゲートキーパー事件とは？」「PSPの不具合問題」等
任天堂、SCE両者に突撃取材を敢行
■ギャルゲー祭
「To Heart2」発売騒動記
身近に転がる萌えへの誘い

Vol.61 2005年3月発行／780円（税込）

■PSPvsニンテンドーDSソフトレビュー
「研修医　天堂独太」「リッジレーサーズ」など計10本を批評
「ライフスタイル」のPSP、「異質な体験」のニンテンドーDS
■XBOX、何がしたいの？
XBOX3年間の軌跡
XBOX、こうすれば売れる？

定期購読者様へ重要なお知らせ

「ゲーム批評」は創刊してはや12年を迎え、
読者の皆様には多大の御支持をおよせ頂き心より御礼申し上げます。
2006年8月3日発売号より、「ゲーム批評」はタイトルを改め、
「G-navi」としてリニューアル創刊をすることとなりました。
現在定期購読をご契約いただいております皆様には、ご迷惑をおかけします。
詳しい内容についてのご連絡を書面にてお送りさせていただきます。

Editor's Room

Narahara

12年間の長きにわたり、皆様に支えられてきた『ゲーム批評』も、この号で終了となります。本当に残念であり、無念です。しかしこれは、新たな局面を迎えようとする「ゲームというステージ」を前に、我々も変わっていかねばならない。『ゲーム批評』の終結は、そのひとつの形であり、意思表示である、と考えています。8月より、弊社は新たに『G-navi』という雑誌を刊行します。長らくご愛顧いただきました『ゲーム批評』とは、かなり趣の違う雑誌ではありますが、もしよろしければ、一度手にとってみていただきたいと思います。
改めまして、読者の皆様、長い間本当にありがとうございました。

Takahashi

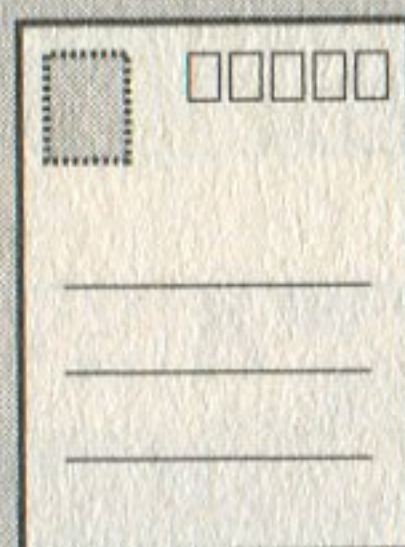
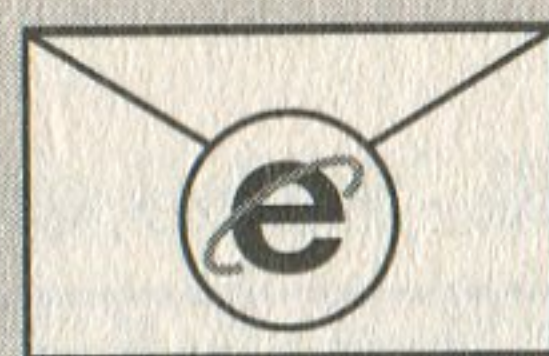
Ｅ３の新タイトルと次世代ハードの発表。新たな表現方法とインターフェイスに期待しつつも、ハードウェアに依存しない、ゲームの『遊ぶ』という部分の革命に期待したいです。ＰＳ３は高く感じますが、相対的に見なければ良い価格だと思います。

Kamiya

多方面の方々のおかげさまを持ちまして、今回も何とか発売にこぎつけることができました。誠にありがとうございました。……まだ入稿終わっていませんが。他の文化同様、ゲームも様々な文化とリンクしていけたら良いですよね。という祈りを込めて！

Hujita

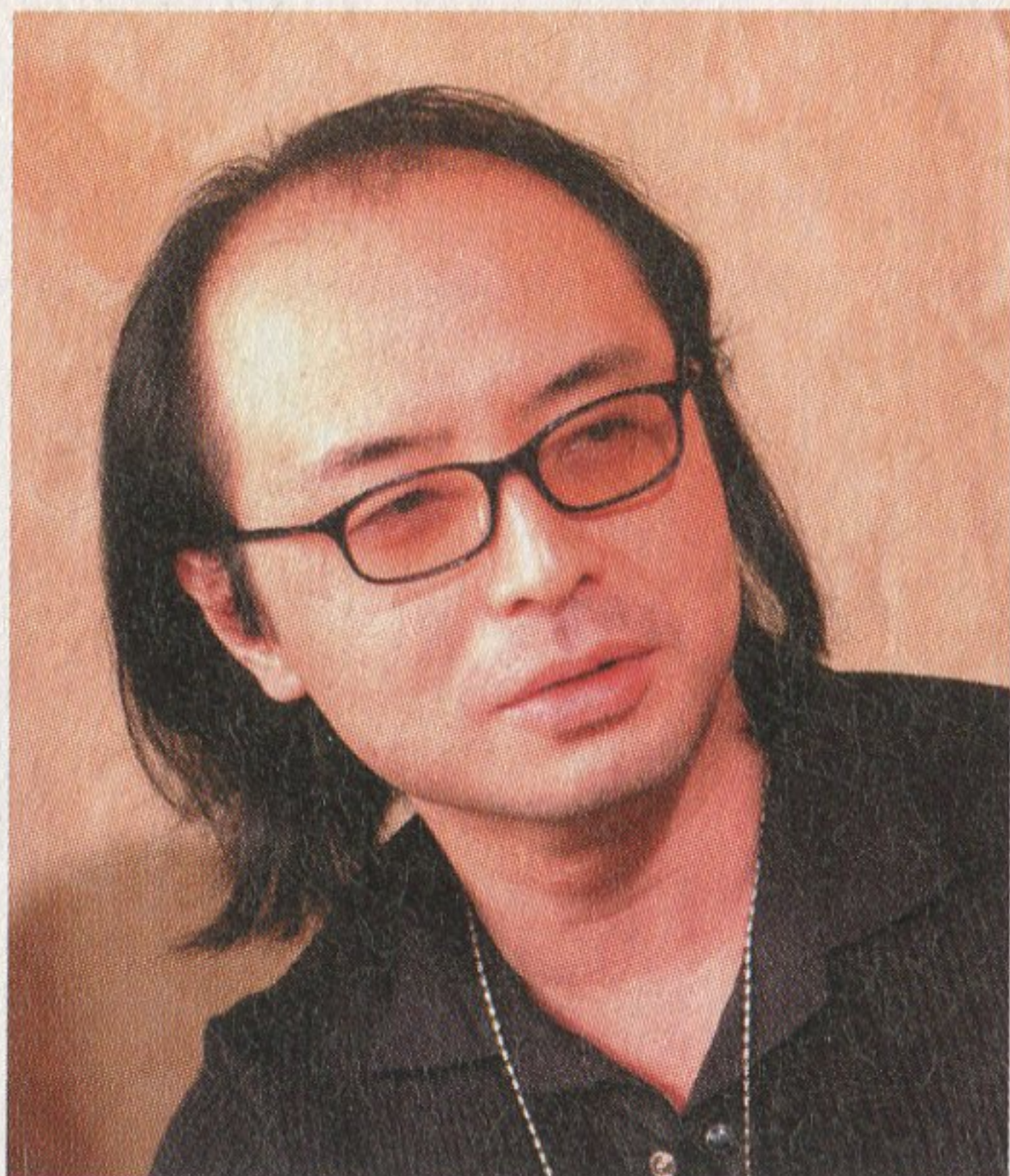
どうも！　初めまして！　ゲーム批評編集部で一番偉くない人です。藤田と言います。立場を例えるとアメーバみたいな感じです。仕事だけ勝手に細胞分裂していきます。怒号飛び交う編集部に揉まれながら強く生きようと思います。コンゴトモ　ヨロシク……。

アンケート募集と読者プレゼントについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.68」より、綴じ込みはがきとインターネットによる集計の双方でアンケートを実施させていただくことになりました。インターネットによるアンケートは下記URLにて実施しております。
http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm
なお、読者プレゼントのご応募は、綴じ込みはがきにて受け付けております。締め切りは06年7月14日（金）当日消印有効です。ふるってご応募ください。

ゲーム批評　7月号　vol.69

平成18年7月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第13巻第5号通巻105号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奈良原士郎
編　集：高橋宏晃／神谷由香／藤田恵司
販売営業：浜崎　肇／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／吉田　遼／梅　友則
広告営業：高崎　聡
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：内田雄介（株式会社マイクロクリエイティブ）
印　刷：アベイズム株式会社

発行所：株式会社マイクロマガジン社
〒104-0041東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9565
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3551-1208
http://www.microgroup.co.jp/

photographs by Toshihiko Fukushima

加藤 夏希 × 内田明理 & 小松原里枝子

実力派女優としての地位を欲しいままにしている加藤夏希。
実は彼女、無類のゲーム・アニメ好きだったです。
今回は、この夏発売される
『ときめきメモリアル GIRL'S Side 2nd Kiss（以下GS2）』の
プロデューサー内田明理氏と小松原里枝子氏を、加藤夏希が直撃。
とかく誤解されがちな「女の子向けゲーム」について、
本物の女の子プレイヤーと開発者で大いに語ってもらいました。

加藤 夏希

かとう・なつき
女優・モデル
99年のCMデビュー以来、「羊のうた」「バトル・ロワイヤルII」など映画主演5本、「アタックNo.1」や「水10！ココリコミラクルタイプ」などドラマ・バラエティ、「JJ」（光文社）レギュラーモデルなど、多方面で活躍している。

「私、『ときメモGS』にはすっごくハマってたんですよ」（加藤）

私を出演させてください！

小松原ディレクター（以下小松原）：今回は、加藤さんに見てもらおうと思って持ってきたんですよ。（初代『ときめきメモリアル GIRL'S Side*』（以下『GS』）のトレーディングカードを渡す）

加藤夏希（以下加藤）：………。

内田プロデューサー（以下内田）：目が輝いている！

加藤：あーん！ こっちを見てるー。葉月くん*ー。私、『GS』にすっごくハマってたんですよ。

内田：嬉しいですねー。

加藤：「はばたきウォッチャー」ってファンブックがでてたじゃないですか。私、あれを集めていて、「私、この世界にいる」なんて。

小松原：8月3日に第二弾の『GS2』が出るんで、そちらもよろしくお願いします。

加藤：私を出演させてください！

内田：いきなりすごいところから始まったな！

理事長はやってないんですけど

小松原：加藤さんは『GS』コンプリートされたんですか？

加藤：えっと……。オジサン？ 校長？

内田：あー理事長*ね。

加藤：そうそう、理事長。理事長は、やってないんですよ。

内田：あーあの人、年がいないですよね（笑）。

小松原：ウチの広報が初めてプレイしたときは、「理事長につきまとわれた」って言ってましたよ（笑）。家にバラの花束が届いたりとか。

加藤：最初は葉月を狙っていったんですけど、なかなかうまくいかなくって。攻略本を買ってようやく好感度を上げられて。

小松原：周りでも『GS』をやっていた方はいらしたんですか？

加藤：まずウチの母でしょ。友達もやってました。「はばたきウォッチャー」も母が見つけてきて。ふたりで大盛り上がりで、「（ゲーム内の）あの家に住みたい！」とか「はばたき学園の学生になりたい！」とか。

内田：本望ですね。まさにそれを狙っていて、「この世界に住んでみたい」と思ってもらえるように作ったつもりだったんですよ。

加藤：主人公の女の子の顔がわからないのも良かったですよね。すっごく感情移入できます。

小松原：「誰かさん」を操っているのとは違いますからね。

加藤：そうそう。『GS』をやっているとき、私髪の毛が長かったんです。で、ちょっとたってから短くしたんですよ、今くらいに。『GS』の主人公も髪の毛短いじゃないですか。自分が髪の毛を切ったらより一層一体化しちゃっ

＊『ときめきメモリアル Girl's Side』
02年に発売された、大ヒット恋愛シミュレーションゲーム『ときめきメモリアル』シリーズの女性向けタイトル。主人公は当然女性キャラで、豪華声優陣を起用した魅力的な男性キャラとの恋を楽しむことができる。コンシューマ用の女性向けソフトとしては、異例の大ヒットとなった。

＊葉月くん
葉月桂。『GS』男性キャラのひとり。成績優秀、スポーツ万能の高校生モデル。クールな王子様タイプで、典型的な少女マンガのメインキャラクター的設定。ファンの人気も非常に高い。CV・緑川光

＊理事長
天野橋一鶴。『GS』男性キャラのひとり。ゲームの舞台となる「はばたき学園の理事長。そろそろ落ち着くべき年頃の30代後半だが、バリバリ現役の愛すべき紳士。CV・小杉十郎太

て。ちびキャラの主人公が転んでるところなんか、自分も一緒にコケてるような気になっちゃって（笑）。
内田：いいプレイヤーさんですね（笑）。ネットとかでも、プレイするときに、「ちょっと化粧しないとイヤだ」なんていうプレイヤーさんも見かけまして。
加藤：お洋服にもすっごく気を使いますよね。デートのときとか、前のときと同じ服を着て行くと「前と同じだね」って言われてショックを受けたり。私、毎日セーブして、メモをとって、「明日は何を着ていこうか」って考えたり。
小松原：すごい。拍手（笑）。
加藤：ストーリーもすごくしっかりしていましたし、キャラクターの感情表現とかもリアルですっごく良かったです。「やっぱり女はダメだな」ってところとか。ほら、友達だったのに、愛が入ると、男が入ると友情も何もなくなっちゃうじゃないですか。ゲームだけど「本物っぽい」と思いました。でも、一番印象に残っているのは、やっぱり葉月が自分を好きになってくれたとき！
内田：葉月が猫をなでていて、それまで名字で呼ばれていたのに、急に名前で呼ぶシーンですね。
加藤：真剣に嬉しかったです。
内田：『GS』で一番気を使って、がんばって作ったシーンなんで、そういってもらえると嬉しいです。恋愛しているときの達成感って、最初は自分が追いかけているだけなんだけど、ある日相手も「こっちに向かっている」ということがわかった瞬間の嬉しさじゃないですか。そこが「ときめき」なんです（笑）。

「感情表現とかもリアルで良かったです『やっぱり女はダメだな』って」（加藤）

本当にリアルな学園生活を

加藤：『GS2』も学園ものなんですよね。
内田：基本線は同じです。男の子がいて、女の子がいて、弟みたいなのがいて、大人もいて。舞台も初代『GS』と同じ町です。4年後という設定でね。『GS』をプレイされた方はゲーム内で街を歩いていて「あ、あのゲーセンつぶれてる！」とかわかる。

内田 明理
うちだ・あかり
株式会社コナミデジタルエンタテインメント　プロデューサー
代表作は『ときめきメモリアル Girl's Side』『ランブルローズ』『ランブルローズ ダブルエックス』。
『ときメモ GS』シリーズではシナリオライターも務める。

加藤：初代『GS』だと、一日とか、一週間とかのスケジュールを立てて行動したじゃないですか。その辺りも同じですか。

小松原：システムも基本的に同じです。『GS』で熟練された方が、それぞれ編み出したテクニックみたいなものがあるじゃないですか。そうしたものも、ちゃんと使えるようにしています。熟練者が「これができたらよかったのに」という要望もたくさんもらいましたが、そうした「かゆいところ」にも手が届くように作ったつもりです。

加藤：嬉しいですねー。ありがとうございます！　素晴らしい!!　そうそう、出てくるキャラクターは、どんな感じなんですか？

内田：話し出すと長くなるんですけど（笑）。初代『GS』に比べて、よりリアリティを重視しました。たとえば思春期特有のピュアな葛藤とか、そういう雰囲気が感じてもらえるように設定したし、ストーリーもがんばりましたよ。

加藤：感動します？

内田：賭けてもいいですけど、エンディングで泣きます。

小松原：昨日、とあるシナリオをテストでプレイしたんですけど、途中から涙ぐんできて。自分で作ったのに（笑）。

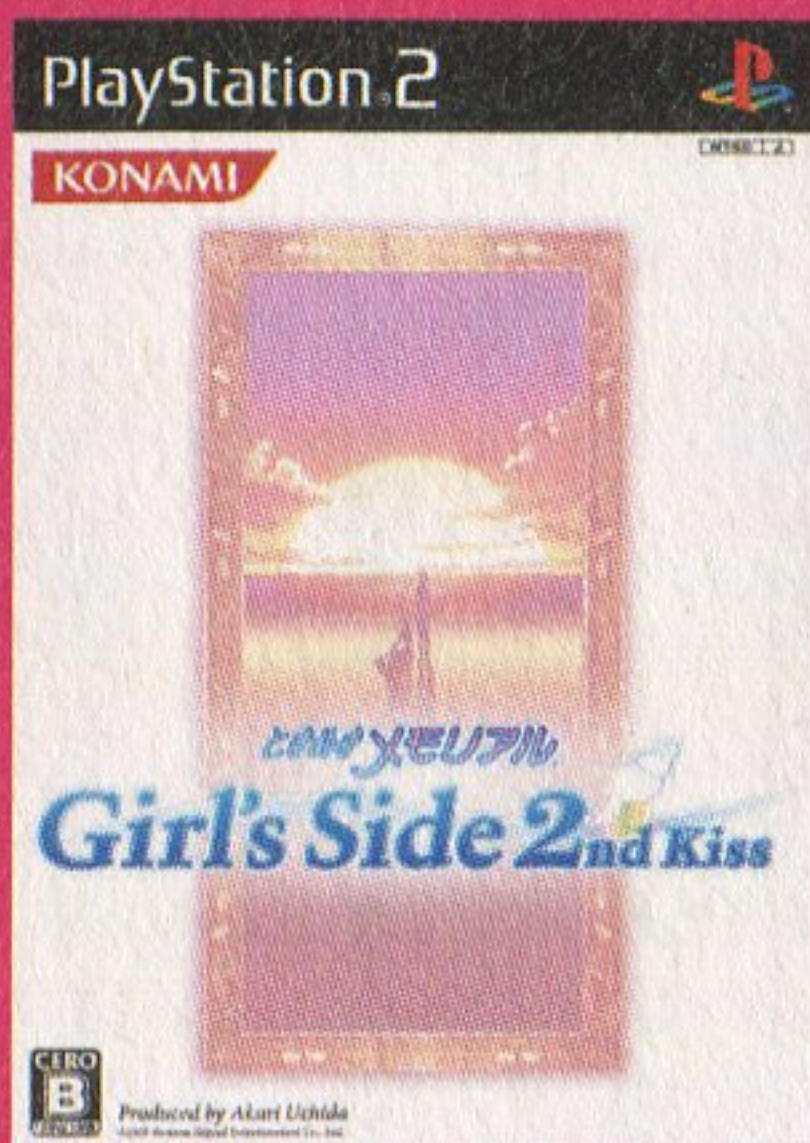
加藤：えー!?（大はしゃぎ）

内田：ありえない展開をしますからね。「そんなバカな！」って状況に陥ります。僕もテストプレイ中に泣きました。イイ！　シナリオがイイ!!　って（笑）。

加藤：今すぐやりたい！　なになにそれ!?　私も味わいたいです!!

小松原：内田さん、「何回泣かせてやろうかって」なんて言いながらシナリオ書いていましたからね。

「泣かせてやる」なんて言いながら
シナリオ書いていましたからね（小松原）

小松原 里枝子
こまつばら・りえこ
株式会社コナミデジタルエンタテインメント　ディレクター
代表作は『ときめきメモリアル Girl's Side』。
『ときメモGS』シリーズでは、キャラクターデザインを担当。

●『ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss』

『GS』の続編。前作と同じ「はばたき市」を舞台とした恋愛シミュレーション。『GS』の「はばたき学園」は進学校タイプだったが、本作の舞台となる「羽ヶ崎学園」は「偏差値が15くらい低い（内田プロデューサー）」と、いたって「普通」の学園だとのこと。登場キャラクターもやんちゃ系が増えるそうだ。初回特典には、前作のファン必聴のドラマCD。同時発売で、特典データ（晴れ着など）の入ったメモリーカードなども発売される。06年8月3日発売予定。

PlayStation 2
KONAMI
ときめきメモリアル
Girl's Side 2nd Kiss

ときめきメモリアル
Girl's Side 2nd Kiss

ジ 恋愛シミュレーション
メ コナミデジタルエンタテインメント
機 PS2
¥7,329円（5%税込）

女の子だってゲームしたい！

加藤：最近、ようやく女の子向けゲームが定着してきたと思うんですよ。それこそ『GS』から、メジャー路線にきたというか。

小松原：10年前だと、女性がゲームをやっている、というだけで、「えっ!?」って思われがちだったじゃないですか。男の子がゲームをやっていても普通なのに、女の子だとそれだけでオタクって言われたり。『GS』は、そういうレッテルを壊すため、という意味でも、がんばって作りました。

「ときメモって本当は女性にこそ向いていると思うんです」（内田）

内田：最初に『GS』の企画が始まったとき、もうすでに「女性向け」ゲームは存在したんですが、正直、まだまだマイナーな存在だったんですよね。僕は女性向けゲームについては当時ほとんど知識も感覚もない状態だったので、普通にやっても先行するタイトルにはかなわない。さらに、今あるゲームと同じことをやっても、失礼ない い方ですが、マイナーな存在からは脱却できないんじゃないか、と思ったんです。まあ『ときメモ』という大きい名前をつける以上は、メジャー路線にしなければならないという意識というか、プレッシャーもあったのですが。『ときメモ』って、本当は女性にこそ向いていると思うんですよね。『ときメモ』の男性ファンって、少女マンガに理解のある人が多いんですよ。だから、もとの『ときメモ』路線でやれば、絶対に女性にもウケる！　と考えたんです。でも、当時は社内で全然理解してもらえませんでしたが。

加藤：私は、小さい頃から今の仕事をしていたおかげで、あんまり学校に行けなかったじゃないですか。だからかもしれないですけど『GS』は本当に楽しかったんですよ。今の女の子って、少女マンガもファッション誌感覚で読むんです。マンガの登場人物が着ている洋服を参考にしたりとか。あと、失恋したり、気分を変えたいときにドラマを見たり、マンガを読むんです。それが、ゲームだとすごく簡単に、マンガよりも世界に入っていけるんです、グッズなんかもたくさん出ますし、自分でプレイしますから。ゲームの楽しさって、マンガとかドラマとかで得られるものと同じなんですよね。だから、もっともっと、女の子向けゲームがメジャーになって、いろいろな作品を楽しみたいです。

小松原：次回作を作るときは、加藤さんにいろいろとアドバイスしてもらいたくなりましたねー。

加藤：え？　出演させてくれるんですか（笑）。

スペシャルプレゼント！

ときめきメモリアルGirl's Side
トレーディングカード
コンプリートセット

今回の対談を記念して、コナミデジタルエンタテインメントさんより『GS』トレカを完全フルセットでプレゼント。当然レアカードもカバー。ご希望の方は、官製はがきに住所・氏名を明記の上「GSトレカ希望」とお書きになり、「〒104-0041　東京都中央区新富町1-3-7 ヨドコウビル ゲーム批評編集部　『GS』トレカプレゼント係」までご応募ください。

ときめきメモリアルONLINE

シリーズ最新作はひと味ちがう オンラインでときめけ!!

text by midi

ジ 学園コミュニティ・ゲーム
メ コナミデジタルエンタテインメント
機 PC
¥ 月額1,200円（5%税込）

『ときめきメモリアル』シリーズの最新作は、なんとオンラインに特化した学園コミュニティオンラインゲーム。タイトルはそのものズバリで『ときめきメモリアルONLINE』。昨年末からβテストを行い、今年の3月に課金サービスがスタートした。

「恋愛シミュレーションゲームがオンラインに？　それっていわゆる出会い系じゃないの!?」って思った人、その考えは半分ぐらい正解。というのも本作は、オンライン上に設立された学園に通い、他の生徒たちと楽しくコミュニケーションをとりながら、すてきな学園生活を送ることが目的となっているからだ。コミュニケーションが遊びの中心ってことは、出会いがなけりゃ始まらない。それから考えると、広～い意味で「出会い系」とも言えなくはないんである。

ゲーム中には、授業に見立てた多人数参加のクイズゲームや、やり込み要素満載なRPG戦闘風のクラブ活動、プレイヤー自身が主人公になりきって参加できるドラマイベント、そしてNPCとの恋愛（この辺りが「ときめき」っぽい）など、いくつものアトラクションが用意されている。が、それらは強制参加ではないので、すべての要素を遊ぶべく校内を奔走するのも、教室内でクラスメイトとまったりダベるのも、プレイヤー次第。そこからは「学園という箱庭の中にさまざまな遊びを用意したので、あとは自由にみんなで楽しんでください」という、制作者側の制作意図が感じられる。

校内の様子はというと、生徒が主催するユーザーイベントが頻繁に行われていて、かなり活発。ちなみに筆者は先日、クラスメイトが開催したねるとん風合コンに参加。他クラスの女子に告白するも、大ドンデン返しを食らって撃沈した。この恋愛模様も「ときめき」らしいといえば、らしいかも？

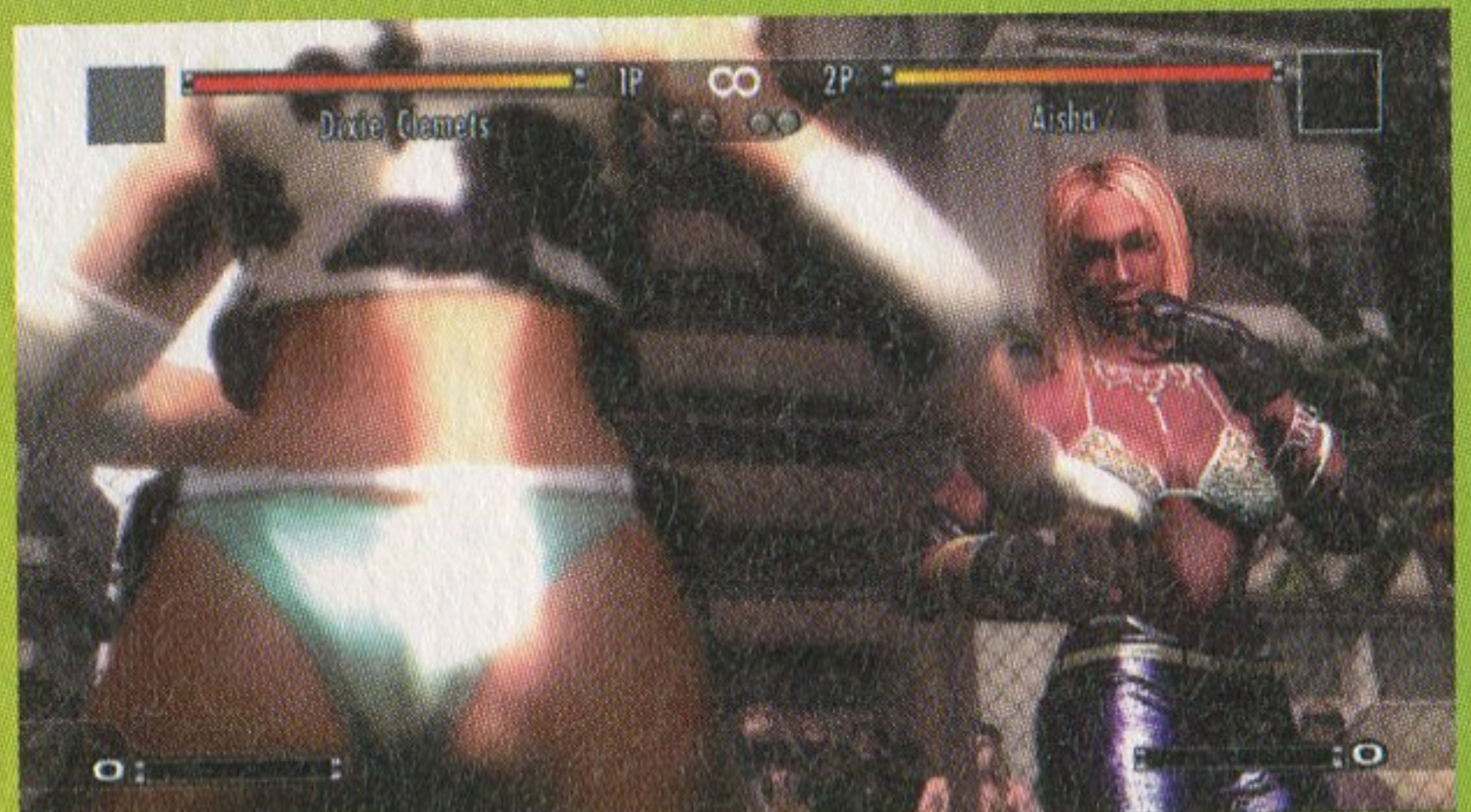
「学園内で楽しく過ごすこと」こそが、本作における最大かつ唯一の目的。楽しんだ者勝ちな世界なのだ

学園という名の箱庭で繰り広げられる清く正しい「出会い系」ゲーム

こちらはドラマイベント。スポ根、恋愛、学園コメディ、友情、さまざまなシナリオが用意されている

ランブルローズ　ダブルエックス

text by 編集部

ジ プロレス格闘アクション
メ コナミデジタルエンタテインメント
機 Xbox360
¥ 7,329円（5%税込）

※このページで使用している写真はレタッチ無しのリアルタイムスクリーンショットです！
さすが次世代機、と思わず唸ってしまうキレイさではないか!?

『ランブルローズ』は月刊プレイボーイだ!

若い読者の方は、ほぼなじみがないと思うが、筆者が感じたのはまさにコレ。まず、ビジュアル面からしてそう。ナイスバディ(死語)のお姉ちゃんたちが〝これでもか!〟ってくらい前面に押し出されている。この時点で読者(プレイヤー)層を絞り込んでいるが、これは意図的であろう(ゲームではさらに対象年齢の設定、ハードの壁がある)。はっきり言ってしまえば、どちらも大人の嗜みである。『ランブルローズ ダブルエックス』には何十時間とつづられる物語はないし、フレーム単位の入力を求められる内容ではない(突き詰めるとそうなるかもしれないが)。ゲーム性や技数などを引き合いに出す人もいるが、このゲームの楽しみ方はもっと別のところにある。この手のゲームでは強い技、隙の少ない技で〝効率よく〟勝つことを求めるのが普通だろう。もちろんそういう遊び方を否定するつもりはない。ゲームでもキラームーブという、いわゆる必殺技が用意されており、一発逆転まではいかないが、大きなダメージを与えることができる。しかし、あえて条件の厳しいHムーブを狙うのが大人というものだ。Hムーブはキラームーブと共有する必殺技ストックを消費し、かつ特定の技によって蓄積するHゲージを消費する。普通ならばさっさとキラームーブで勝負を決めてしまえばいいのだが、勝つまでの過程も楽しさのひとつ。ちくちくとHゲージをためるストイックさは、ある意味余裕のある大人じゃないとわからないかも? 英国人はアフタヌーンティーの時間を尊び、長い時間をかけてゆっくりと楽しむ。このゲームはこれに通じるところがある(と思う)。

カジュアルなシステムとマニアな内容

さすが次世代機、ビジュアル面に関しては前作から大きく進化している。筋肉のつき方、陰影、エフェクトなど、好みによって賛否はあるかもしれないが、こだわりを感じられる。タッグ戦が可能になり、プロレスによく見られる誤爆→仲間割れ、といった展開もあり、プロレスファンとしてはニヤリとしてしまう。技に関しては、オーソドックスなものからトンデモ技、家族がそろったリビングでプレイするには勇気のいるエロい技まで多様。打撃や技に対するカウンターもあり、(いろいろな意味で)接待ソフトになる。まあ、この辺りまではオーソドックスだが、ここからが素晴らしい。罰ゲームを賭けたクイーンズマッチではリンボーダンス、ダンス、くすぐりなど、プロデューサーの神経を疑う内容(ほめ言葉ですよ?)。コスチュームも選択でき、水着なんて狙いすぎというか、剛速球のど真ん中。スクリーンショットも取れるので、親には見られないように。独自キャラクターのエディットも身長体重はもちろん、体格の変更やコスチュームの選択も可能。巨乳のメイドコスプレキャラはどうすればいいのですか!?

年齢や時間を盾にしたくはないが、『DOA4』で打ちのめされたおっさんにとって、これくらいカジュアルな内容は非常にウエルカムだ。コスチューム集めなど時間をかけられる要素もあり、休日の午後をゆったりと大人の嗜みで過ごすにはおススメの作品である。

関連グッズも発売

主にフィギュアをメインに商品が展開中。個人的におススメは「フィギュメイト」だ。価格もお手頃でかわいさ爆発。

『フィギュメイト　ランブルローズ Vol.1』
商品内容：彩色済み完成品フィギュア1体・台座付き／希望小売価格：368円(5%税込)／ラインナップ：全5種類+レア2種類

フィギュメイトをプレゼント！　詳しくはP128へ

「或るゲームライターの生涯」特別編

歌に、ゲームに…いま注目の声優

園崎未恵

直撃インタビュー

Text by がすけつ

自由な雑誌の自由なコーナー「或るゲームライターの生涯」の、自由なゲームライター、がすけつです。今回は園崎未恵さんのインタビューをお届けします。

「魔法使いになりたかった」声優・園崎未恵の歩んできた道

園崎未恵さんという声優がいる。近作では「FFXII」のヒロイン、アーシェ役や、テレビドラマ「24」のキムことキンバリー・バウアー役を担当していたといえば、ピンと来る方も多いだろう。

バレエ教師の母につき、小学生の頃からバレエを始め、父には映画や演劇に連れられ、学生時代はその時々の教師の薫陶を受け音楽に親しみ、高校に入ると演劇部へ……まるでエンターテイメントの世界で生きるための純粋培養を受けたかのような生い立ちを経て、短大時代、母に紹介された劇場アナウンスの仕事をきっかけに「声」の世界へと入っていく。

「FF」「24」そして「サクラ大戦V」といったビッグタイトルに次々と携わり、まさしく「今を時めく」園崎さんの人となりに迫る。

あまりの凝り性にゲームも封印!?

——最近は中国茶が趣味とか。

園崎 ファンの方から茶器を頂いたのがきっかけで、すっかりハマってしまって。先日、一週間もお休みを頂いて、中国政府認定初級茶芸師の資格まで取ってしまいました。なんでもやってみないと気が済まない性格みたいで、しかも幸か不幸かわからないんですけれど、私が何かを始めようとすると、必ずすぐ近くに専門家がいらっし

園崎未恵 ゲームディスコグラフィ

サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～
ジ ドラマティックアドベンチャー
メ セガ 機 PS2
¥ 8190円（5%税込・通常版）

レッド×セガが放つドラマチック・アドベンチャー。公家出身・九条昴をクールに演じる

ファイナルファンタジーXII
ジ ロールプレイングゲーム
メ スクウェア・エニックス
機 PS2 ¥ 8990円（5%税込）

200万本を超えた3年ぶりのシリーズ新作。孤独な姫君、アーシェの声を担当している

ゃって。あと趣味といえばネイルアートかな。自分でもするんですけど、今はもっぱらアートしてもらうほう。普通ネイルアートって親指にはあんまり凝ったことしないんですね。でも私の場合は、台本を持ったときに見えるように、特に左手の親指を念入りにしてもらうんです。あとゲームも好きなんですけれど、好きすぎて（笑）今は完全に封印中です。

SFやファンタジーを好み 松本零士アニメで育つ

――台本を片手に、声で演じる世界に踏み込んだきっかけは？

園崎　もともと舞台をずっとやっていたんですけれど、最初に入った事務所が、ゲーム音声の仕事を得意としていたんですね。それでいくつか仕事を頂いていく中で、どんどんメディア展開されていって……ゲームとか、アニメなどの仕事がメインになっていったんです。今の事務所に移ってから、キートン山田さんや、高乃麗さんといった先輩方についてやらせていただいているうちに、洋画の吹き替えやナレーションの仕事もいただくようになりました。

――最初に「コレはビッグタイトルだな」と思った作品は？

園崎　松本零士さんの「クイーンエメラルダス」ですね。ＯＶＡ第一巻に出させていただきました。猫の役ということだったので「ニャー」とか言うだけかと思っていたら、出番が多くてそのストーリーのキーになる役どころで。小さい頃からＳＦとかファンタジーが大好きで、バッチリ松本アニメで育った世代だったこともあって、すごく嬉しかったのを覚えています。

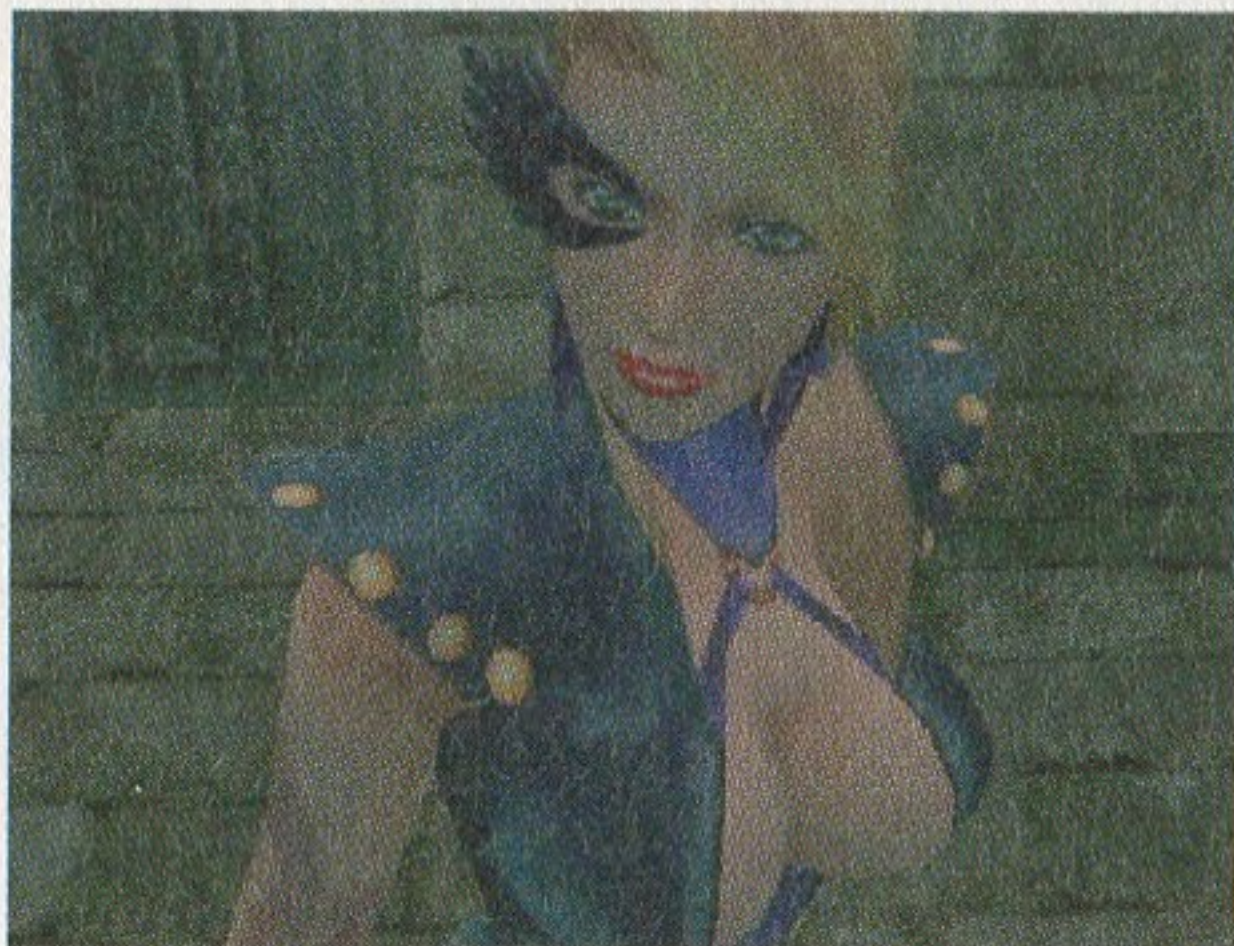
――「24」なんかも誰もが知ってるタイトルですけれど。

園崎　そうですね。正直はじめはここまでのビッグタイトルになるとは思ってなかったんです。面白いドラマでしたが、ＤＶＤ作品でしたし。でもＴＶで放映されて。「見たよ」と言ってくださる方が本当に多くて、嬉しかったですね。私は主人公ジャック・バウアーの娘で、キムという女の子の役だったんですが、彼女が勝手な行動をしたばっかりに大変な目に遭うというシチュエーションが多くて、ほかでお会いした方が私に「キム、頼むからじっとしててくれ」って……私に言われても、ね（笑）。

園崎未恵 プロフィール

そのざき　みえ
東京都出身　2月7日生まれ　A型
●バレエ、ピアノ、演劇、舞台音響など多くを学び、俳優、ナレーター、歌い手、声優と多彩な肩書きを持つに至る。幼い頃からテレビアニメ、特に魔法ものとロボットものが大好きで、声優の仕事に興味を持つ。子どもの頃の夢は「魔法使いになること」とか。
公式サイト【園崎未恵のゆらゆら金魚】
http://hp.kutikomi.net/sonozaki_mie/

シャドウハーツⅡ

ジ ロールプレイングゲーム
メ アルゼ　機 PS2
¥ 7140円（5%税込・通常版）

戦乱の中で紡がれる壮大なる悲劇。妖艶なる女魔法戦士・ベロニカをサディスティックに表現

ぷよぷよフィーバー2【チュー！】

ジ アクションパズル
メ セガ　機 PSP
¥ 5040円（5%税込）

『ぷよぷよフィーバー』1・2ではアルル、クルーク、フランケン子と三役を演じ分けている

他にもこんなゲーム

『グローランサーⅣ』シルヴァネール、『Fantastic Fortune2』日野平葵、『AS～エンジェリックセレナーデ～』アルテ・セーマほか。

がすけつプロフィール
放浪のがすけつ倶楽部（タモリかよ）。ゲーム雑誌を中心に活動するフリーライター。お仕事の依頼はmixi経由でどうぞ。

魔法使いとして、プロとして さまざまな作品への架け橋になりたい

モノによってガラっと違う？ ゲーム作品アフレコの現場

――『サクラ大戦』では九条昴の役どころを担当していらっしゃって、ゲームだけではなく実際のステージにも出演されていますが。

園崎　実は私、帝都花組さんの最初の舞台（「愛ゆえに」）をリアルタイムで見てるんですよ。まさか自分がそっち側の人になるとはまったく思ってなくて（笑）。そろそろサクラのオーディションを受けてから3年くらいになりますかね。決まってからは制作発表の振り付けですとか、発売後のディナーショウですとか、今年の春の紐育レビュウですとか、歌も振り付けも覚えなければならないことがたくさんあって。でも、普通に声優やってるだけでは絶対に有り得ないようなことの連続なので、やりがいは大きいですね。

――昴の衣装でお客さんの前に出るのに抵抗はなかったですか。

園崎　何しろディナーショーという形式に出演することも初めてだし、キャラ衣装で出て行くのも初めてだし、みなさんに受け入れてもらえるかどうかっていう不安はありましたね。でもみなさんいいお客さんばかりで。そりゃ最初は恥ずかしかったですけど（笑）、それを言ってても始まりませんしね。

――アフレコ現場でもサクラとほかのゲームではやはり違うんですか。

園崎　そうですね。たとえばRPGなんかだと、基本的には主にムービーシーンのアフレコなので、役者さんたちがそろって、ほぼ仕上がっているムービーに対して声を当てていくんですが、サクラの場合はプレイヤーとの会話がメインですから、基本的にはひとりで、すべてのセリフをひとつずつ録っていくんです。みんなで録るときは他の役者さんたちと掛け合いし

紐育レビュウショウ「歌う♪大紐育♪」

前号でもお伝えしたが、今年3月、『サクラ大戦Ｖ』発売から9ヵ月を経て、メインキャストが一同に会したレビュウショウ「歌う♪大紐育」が開催された。

園崎　レビュウに関しては、その前にディナーショウに出演してるので戸惑いは少なかったです。それよりメインキャストのみんなと助け合いながら作り上げていく感覚がとても楽しかった。ただ会場は今までに経験したことのない大きさだったので、やっぱりちょっと緊張しちゃいましたね。でも、どんちょうが開いて一番ビックリしたのは最前列に星組の格好をしたお客さんがいたこと。舞台裏では、そうだなぁ、一回歌詞を間違っちゃったことがあって、その時は我ながら自分が許せなくて楽屋でちょっと荒れちゃいました（笑）。

右下にいる紫の衣装が園崎さん扮する昴。この公演のパンフレットのスタッフクレジットに、がすけつの本名が

初のレビュウショウを余すところなく収録した「歌う♪大紐育♪」DVD。ステージの模様はもちろんのこと、稽古場や楽屋の様子を星組キャストが撮影した特典映像もお楽しみ

ていく楽しさや安心感があるし、ひとりの場合はマイペースでできる気楽さがありますね。

「私」のその先にある作品を深く楽しんでほしい

——先日、ファン待望のミニアルバムが発売されましたね。

園崎　ファン待望というより、私が待望していたというか（笑）。子どもの頃から歌が好きで、これまでも歌とかコーラスだけで参加させていただいた仕事はあったんですけれど、自分の名義でCDを出すっていうのは長年の夢だったので。サクラの関連もあって、ウエーブマスターさんと仕事させていただいたときに「CD出したことないならウチで出す？」って声をかけて頂いたのがきっかけで。

——この先、声優として女優として、歌い手として、目指してるビジョンはありますか。

園崎　とにかく色々なものに挑戦したいです。声優は、年齢も性別も、人間である事も越えられる。私むかし魔法使いになりたかったんですよ（笑）。声の仕事っていうのは、アニメなりゲームなり、あるいは洋画だったり、すでにそこにある世界への橋渡し役でもあるんです。私を媒介にして、その作品をより深く楽しんでくれたり未知の作品と出会ってくれたら、なにより嬉しいですね。いい作品のいい部品になりたい。あとはプロとして恥ずかしくない仕事を続けることができれば。日々勉強です。

ファーストミニアルバム好評発売中

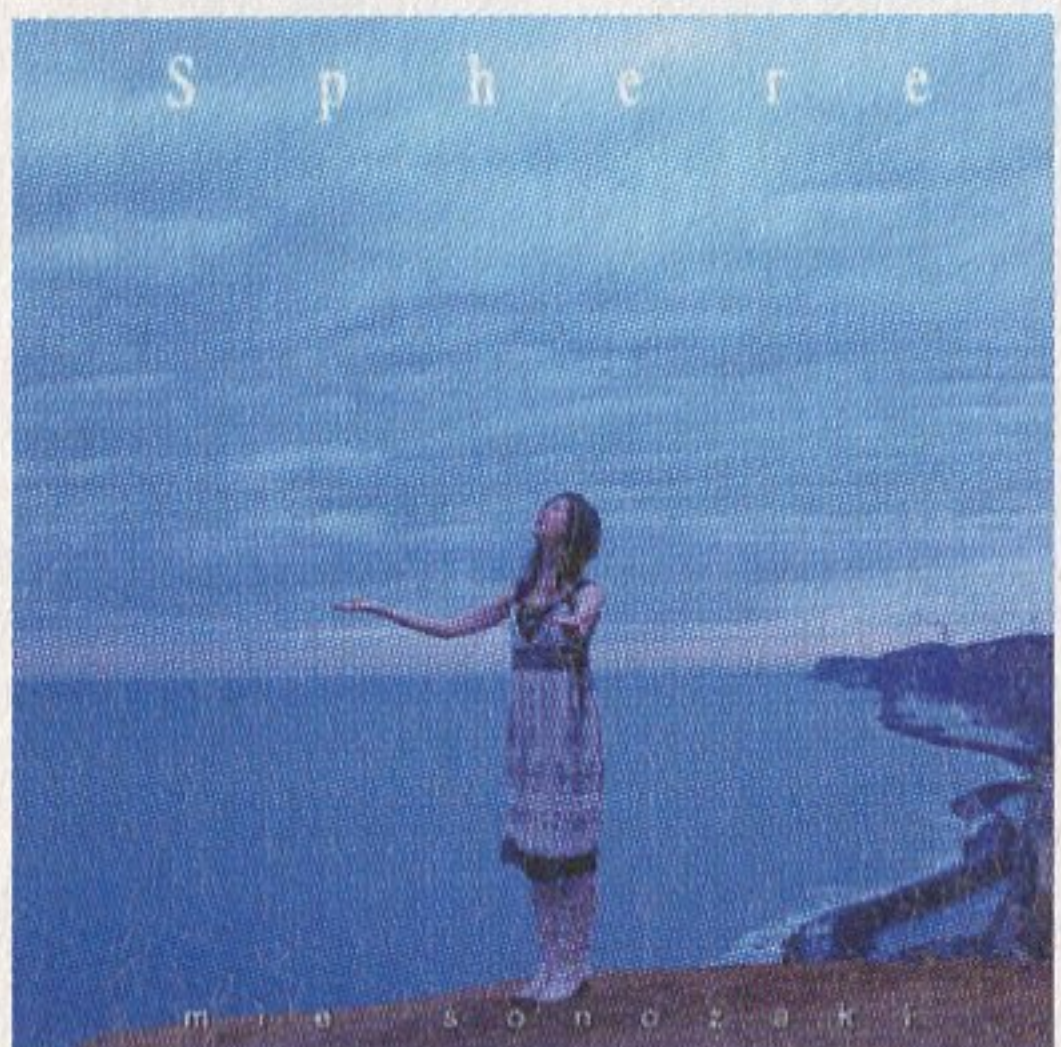
園崎さん自身、念願だったという本作。自分を中心にした球体が無限に広がってゆく、そんなイメージを形にしたという。

園崎　基本的には先に曲があって、私がキーワードや簡単なストーリーを伝えて、それを詞に起こしてもらって……というやりとりで作っていったんです。アレンジがなかなか決まらなかったりして、レコーディングに入ったのは結構ギリギリでしたね。スギヤマ！さんはもちろん、広井（王子）さんにも歌詞を提供して頂いて。透明感というか空気感というか、ジャケットも含めて、全部が全部私のイメージどおりの作品に仕上がったと思います。ぜひ一度聞いていただけたら嬉しいです。

4月頭に開催されたレコード発売ライブの模様。紐育ライブが明けてのち、短い期間での仕込みに苦労したそう。ライブは2ステージ行ったが「両方来てくれるお客さんのために」と、セットリストの順番を昼夜で変えて臨んだ

ミニアルバム
Sphere

収録曲:
1.prologue
2.Storms～嵐～
3.Rain in silence
4.Sphere

販売元：ジェネオンエンタテインメント
発売元：WAVEMASTER HAPPIES
￥1,800円（5%税込）
発 2006年3月10日

広井王子氏作詞の1曲を除く全ての作詞・作編曲をスギヤマ！氏が担当

撮影：ねじ　撮影協力：茶藝館 如意庭 03-5414-1800
協力：アルゼ株式会社／株式会社 ウェーブマスター／株式会社 スクウェア・エニックス／株式会社 セガ／株式会社 リマックス（五十音順）

レアものアリ!!

ゲーム批評69号

読者プレゼント

1 加藤夏希さん サイン入りユニフォームセット …1名様

プレゼントの応募の際には、本誌付属のアンケートハガキをご使用ください。
※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます

2 加藤夏希さん サイン入りシューズ …1名様

④ ゲームソフト ……各1名様

プレゼントのゲームソフトはレビューに使用したため、
すべて開封済みです。ご了承ください。
「ゲームソフト批評」他で紹介したソフトを
各１名様にプレゼント致します。

『2006FIFA ワールドカップ ドイツ大会』
『ウイニングイレブン10』
『プロサッカークラブをつくろう! ヨーロッパチャンピオンシップ』
『MOTHER3』
『N3 NINETY-NINE NIGHTS』
『大神』
『Another Century's Episode 2』
『ポケモンレンジャー』
『街〜運命の交差点〜特別篇』
『実況パワフルプロ野球ポータブル』
『ガンパレード・オーケストラ 緑の章 〜狼と彼の少年〜』
『大玉』
『おさわり探偵 小沢里奈』
『SIMPLE2000 Vol.96 THE海賊〜ガイコツいっぱいれーつ!〜』
『SIMPLE2000 Vol.99 THE原始人』
『大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍!番長 PORTABLE』
『実戦パチスロ必勝法! アラジン2エボリューション DS』

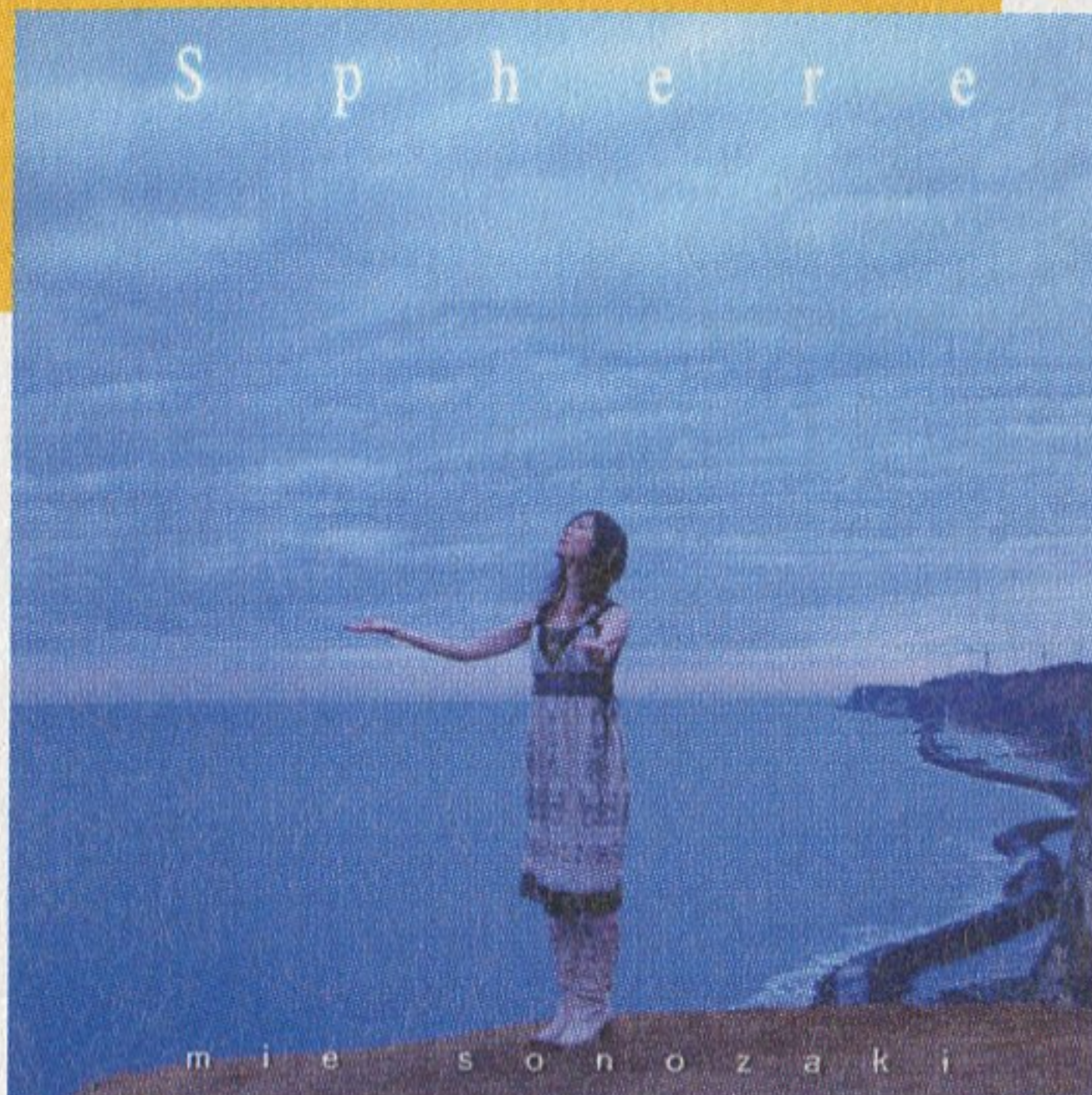
③ ニンテンドーDS Lite …各色1名様

A.クリスタルホワイト
B.エナメルネイビー

⑤ フィギュメイト ランブルローズ Vol.1（3個セット） …3名様

フィギュアの種類は全５種類！
（＋レア２種）
※フィギュアの内容は選べません。
ご了承お願い致します。

⑥ 園崎未恵さん ミニアルバム「Sphere」&直筆サイン入り生写真 …3名様

疲れた心を癒やす
珠玉の１枚

観客全員がゲームのプレイヤーと化す！

平沢進　インタラクティブ・ライブ

INTERACTIVE LIVE SHOW 2006「LIVE 白虎野」

開演前の様子。ステージと観客席の間には、このように大型のスクリーンが設置されている

いよいよスタート。蟻が運ぶモチーフは……アルバム「白虎野」のジャケットに描かれていたものだ

約3年振りの「インタラクティブ・ライブ」、INTERACTIVE LIVE SHOW 2006「LIVE 白虎野」が5月1日になんばHatch、5月3・4日に日本青年館で行われた。「インタラクティブ・ライブ」はマルチエンディングの「ロールプレイングゲーム・コンサート」で、観客・在宅オーディエンス（会場外からインターネット経由で参加するファンのこと）が力を合わせ、グッドエンディングを目指す。ちなみに今回は2日目にグッドエンディング、最終日に最悪エンディングに到達すると言う結果になった。
（平沢進氏へのインタビューはP.86より）

選択肢以外にも、観客が参加するイベントが要所要所に出現する。先に進むにはまだまだコールが足りない！

ライブ中、しばしば現れる選択肢画面。観客たちがどちらを選択するかによって、エンディングが変わる

撮影 花井智子/Text by編集部

平成18年7月1日発行第13巻第5号通巻105号　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：（株）マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3206-1641（販売）　FAX03-3551-1208

定価：780円　本体743円

雑誌 03679-07

4910036790768
00743